
電玩玩味叢書 018
SATURN 1994~1995完整保存版特輯
尖端出版
電玩玩味叢書 018
雙CPU悍將發售滿週歲特別紀念編輯
1994~1995完整保存版特輯
SATURN
難得編輯本色
年度實力合輯
100%心動版
硬體外觀、內裝徹底細部分解
發售中全週邊產品保存圖鑑
為主機再作一次深入體檢
對應軟體大小秘技全面大集合
大戰略SS版日軍侵略戰術手冊
專屬攻略獨門偏方
21款即將登場作品火速追擊
年度最佳軟體選購指南篇
88款發售中軟體完整解析
搶先收錄·一睹為快
軟體精選CG大展
軟體廠商告示板
迷你狂歡單元
初回限定只送不賣
特製SATURN記憶卡匣專用貼紙
SEGA VR作品精選
尖端出版
農學書號:00199618
ISBN 957-10-0299-2
00280
9 789571 002996
軟·硬兼蒐過癮內容
定價280元





勇者鬥惡龍 全VI代

傳說之笛召來飛龍
藉飛龍的力量
進入陰森的魔王城
面對魔王邪惡的力量
動彈不得的主人公
在一聲尖叫後消失了…
一心要消滅魔王的王子
帶著虛幻的身軀
穿梭在夢幻與
現實的世界
找尋四件
傳說中的神器
當一切都準備就緒時
股足了勇氣
塡滿了道具
卻發現不知身在何處
幸好道具欄中有本尖端出版
勇者鬥惡龍VI引導攻略

過關指導・細心演出
傳說神器・秘密揭露
勇者系列・魅力上場

爲免無法過關的玩家
無處求助
所以搶先登場引導攻略
希望能對玩家您
有實質的幫助
更希望玩家
能耐心的等待
尖端出版之
精緻典藏攻略本

引導攻略

全省搶先價
NT 250元



尖端出版

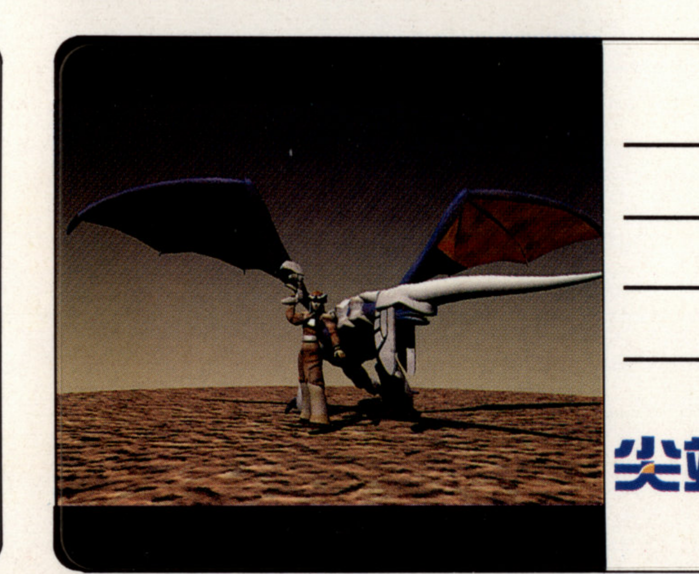
敬贈





尖端出版

敬贈

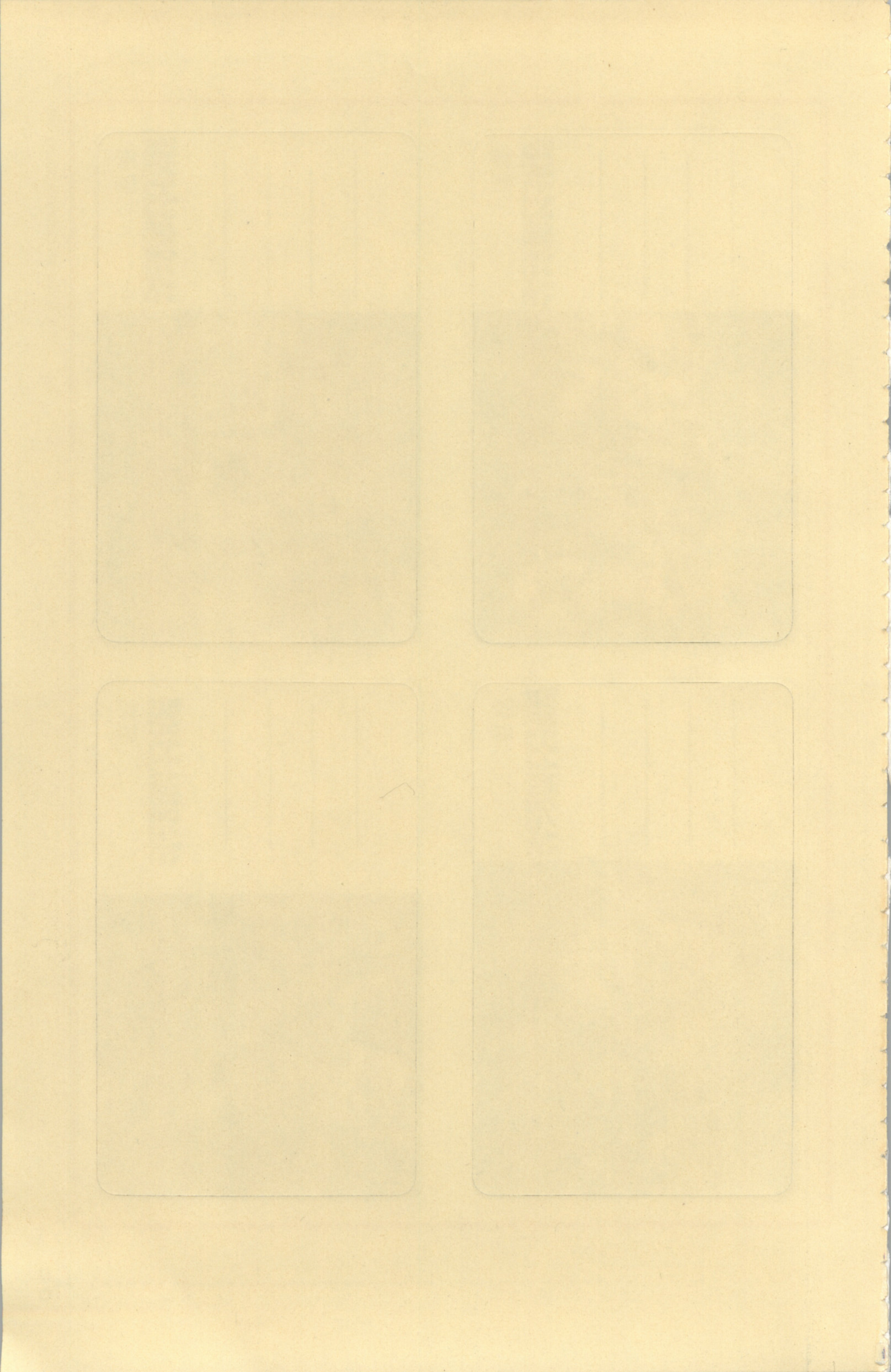


尖端出版

敬贈

尖端出版

敬贈



～太陽系的第六顆行星，週末的守護星，
SEGA的第六代主機，次世代人類的希望 ～

～ SEGA SATURN土星～



時已入冬，當小編嘴裡大啖火辣辣、熱騰騰的火鍋料，滿足口腹之慾時，腦子裡想的卻是ＶＲ戰警中你來我往的槍戰、鬥神傳Ｓ及ＶＲ快打２裡在電光石火的一瞬間所爆發的火拼打鬥，以及最近即將發售，預料也將大舉席捲土星人住家的超時空爭霸戰和冠軍杯賽車、北斗神拳、眞女神轉生等強卡……

光陰似箭，遙記著一年前小編爲了買台心儀已久的SATURN主機，不知有多少個日子是請泡麵出馬矇混充饑的，怎知一年就這樣咻的一聲過去了。回顧這一年來，SATURN所帶給土星人的，有喜、有怒、有苦、有樂，眞可謂是百味雜陳。「ＶＲ快打２」的BUG 讓許多格鬥迷及SEGA的忠實仰慕者爲之氣結，但隔了半年後再推出的「ＶＲ快打加強版」卻連許多非格鬥愛好者的女性玩家都大呼過癮。至於在「ＣＧ」這名詞對許多玩家仍處陌生的時期閃電上市的「時鐘騎士上卷」則是靠著她獨特的玩具造型及痛快淋漓的動作成功地和「ＶＲ」一道成爲「土星雙壁」，在衆多外敵的環伺下，任勞任怨地守護土星人的家園。趕搭日本Ｊ聯盟發燒熱便車的「勝利足球」以絕頂的CG開場動畫擄獲足球迷的心，其氣勢之銳不可當，從在短短的半年內連續又推出「勝利足球世界杯編」，並發表製作「勝利足球２」這點即可略知一二。「DAYTONA USA」細膩的畫面設計讓許多玩家興奮地夜夜難以成眠，演出標準的未演先轟動，但其過慢的遊戲節奏則令人不敢恭維，對應使用的賽車大搖桿靈活度雖爲衆多愛用者讚譽有加，但價格長時間的高居不下卻使人不由得望之卻步。賣弄CG技術，強調大魄力戰鬥畫面的 RPG「王國傳說」、號稱是經典名作「光明與黑暗」系列之最新版本，迅速引起一陣風潮的動作 RPG「陽光戰士」、及取材自極受女性擁戴的少女漫畫家團體「CLAMP」的同名漫畫，以先進技術讓卡通動畫版中的部份場景流暢地和遊戲緊緊融合在一塊，令玩家發出無數驚嘆的動作 RPG「魔法騎士」…三款風格迥異的遊戲著實打響了「SATURN RPG王國」的名號，使不少RPG迷都在這一波波連環攻擊下成了土星的階下囚……

值此一週年生日的來臨，我們製作了這本「保存版SATURN特輯」，盡可能地網羅了這一年來曾駐守過土星的軟體，無非是想讓所有的玩家都能對SATURN有更深一層的了解，除望老一輩的老土星人溫故而知新、剛移民的新土星人能盡速適應外，同時也藉此誠懇地以一顆感恩的心對SATURN說聲：HAPPY BIRTHBAY TO YOU～謝謝妳陪伴我們過的這一年，更希望未來在新的一年裡帶給SS族的玩家們更加無窮的次世代衝擊與歡樂～。

SATURN 目錄 CONTENTS

發售中軟體完全收錄!!

負責人:黃鎮隆
發行人:黃鎮隆
總編輯:陳希芳
企劃主編:章聖達
企劃協力:淩鑄松、陳云云
美術主編:廖健寧
文字主編:陳汝洲
編輯群:電玩編輯部
電腦排版:楊惠理
行政管理:廖桂華
財務:楊素慧
國際版權:許麗容
行銷:葛麗英
廣告專員:駱英毅
商管:蔡崇業
印務:陳嘉祥
出版者:尖端出版有限公司
社址:台北縣新店市復興路45號4F
讀者來函請寄:電玩編輯部
/企劃部:新店市復興路45號6F
電話:(02)218-1582(代表線)
FAX:(02)218-2046
總經銷:農學股份有限公司(農學社)
地址:新店市寶橋路235巷6弄6號2F
經銷專線:(02)917-8022
印刷:僑興彩色印刷股份有限公司
地址:台北縣新店市中正路501之15號
帳戶:尖端出版有限公司
劃撥帳號:05622663
法律顧問:北辰著作權事務所蕭雄淋律師
地址:北市大安區師大路86巷15號1F
新聞局登記臺業第2680號
售價280元
1995年12月初版
●本書若有破損缺頁敬請寄回本社更換●
全省統一超商均有售

64位元級的硬體魅力—

SATURN機密檔案



SEGA SATURN上面的機能是？

SATURN主機上安排有各種指示燈來顯示主機的各種動作，當綠色的POWER指示燈顯示時，SATURN正處於開機當中，而紅色的ACCESS讀取資料燈點亮時，則告之SATURN正在進行ＣＤ資料的讀取動作。位於本體最上方的黑色形狀擴充槽，則擔負著複合媒體機能的增設擴充用途、ROM卡帶、SRAM記憶卡帶接續介面的重責大任。最重要的機能增設預留位置也是在這個擴充槽，未來提昇SATURN硬體性能是一件非常容易的事情。





▲SATURN專用的遊戲資料存提記憶卡帶，容量超大而且使用命壽命達半永久性。

不論是遊戲、音樂還是多媒體都是用CD-ROM主機

由SEGA、日立電氣、日本勝利音產、日本山葉音響等４家重量級廠商，集結最新技製造而成的遊戲硬體就是SATURN。這是款搭載２顆32位元演算器的次世代遊戲ＣＤ硬體，由日立電氣負責SATURN主要RISCCPU（SH—2）、CD—ROM伺服CPU（SH—1）的開發製造，勝利音產則提供CD—ROM本體與影像壓縮的技術，由MC68EOOOCPU控制的FM音源與PCM音源，就是山葉音響音源器領域的科技精華。而SEGA更將多年來所研發的電動版硬體特性完全的導入其中。這就是比美64位元硬體特性的SATURN，一款規劃６年的未來型遊戲硬體，不管是３次元或是２Ｄ表現能力，幾乎達到無限的可能性，在次世代硬體群中她就是最強悍、最受歡迎的32位元遊戲主機！



▲打開ＣＤ的蓋子，將ＣＤ放在中央的承轉軸上。

SEGA SATURN硬體性能表

CPU	主要	SH2×2周波數28.6×2，25MIPS×2
	聲音	68EC000周波數11.3MHz
記憶體	工作RAM	16Mbit
	影像RAM	12Mbit
	聲音RAM	4Mbit
	CD暫存RAM	4Mbit
	1PL ROM	4Mbit
	電池記憶RAM	256 Kbit
影像機能	解析度	320×224至640×480網點
	使用色數	1677萬色
	部份發色	2048色／1024色
	動畫拼合	擴大、縮小、旋轉、變形
	特殊機能	半透明、輝度調整

捲軸機能	背景面	最大５面
	XY捲軸	４面
	旋轉捲軸	２面
	視窗	２面
	特殊機能	水平橫向捲軸
		垂直縱向捲軸
		擴大、縮小
CG性能	POLYGON	專用硬體搭載（VDP）
	特殊機能	貼圖
		陰影描繪
音效	PCM	32音
	FM	８音聲音DSP晶片搭載
外形尺寸	260mm×230mm×83mm	

雖然是32位元的遊戲硬體卻有64位元主機的輸出動力，這完全歸功於２顆32位元RISC CPU的分散與並列處理能力，因此不管是電動版３次元遊戲或是高難度複雜型式SLG，SATURN面無懼色。目前２次元影像機能SATURN是次世代主機群之冠，而３次元的POLYGON表現方面，在新ＯＳ系統的助威之下，PLAY STATION王位岌岌可危。這就是SATURN，一個最致命的電玩吸引力！

SATURN外部配置圖

SATURN本體左右兩側設計有為數頗多的散熱通風孔，雖然說RISC CPU SH—2是屬於高效率且低消耗電力的精密晶片，不過在演算處理資料時難免會產生熱量，再加上周邊各種演算晶片在工作中所散發出來的熱量，因此才會安排有多數的散熱通風孔。在進行遊戲時，可別將這些通風孔給堵塞住，這可是會造成SATURN故障或當機，



▼主機左側上方也設計有散熱通風孔，而下方的圓形散熱通風孔，是不是表示這個部份的工作溫度最高呢？

▲主機右側上方就是針對排放硬體內部熱量所設計的散熱通風孔，可別將孔道給堵住。

背面的接續端子一應俱全！

在右圖中可看到SATURN的背面，安排著電源輸入端子（AC100±10%50／60Hz）和A／V輸出的端子，而位於兩者左下方的就是COMMUNICATION CONNECTOR端子，這是與外部資料交換用的擴張通訊端子，其功能是利用電話回線進行通訊對戰遊戲或接續CATV（有線電視）。接收CATV遊戲程式方法目前SEGA公司正在進行整體的規劃，原先的MEGA—DRIVE通訊網路將會成為SATURN最有利的資源。和PLAY STATION一樣，SATURN的通訊對戰遊戲也正在製作中，別人有的遊戲方式，SATURN絕對少不了的。



內藏電池的擴充槽充滿了複合媒體的動力！

謎樣的小空間是VIDEO CD解碼器等多媒體周邊的接續位置，這是SATURN邁向電玩新主流複合媒體的重點計畫，未來將有更多的對應機能充份的利用到這個擴充槽，擁有SATURN，就是掌握電玩的持續進化！



電動版基板ST—V與SATURN完全互換!

與SATURN主機機能完全相同的就是這款電動版硬體ST-V，兩者之間對應的軟體前者為ＣＤ，後者則為ROM卡帶。ST-V板的遊戲能在半年內完全的移植到SATURN上，目前發售中的「水許演武」、「戰斧格鬥篇」就是好例子。ST-V軟體正有10餘款進行製作中，部份遊戲更是採用ST-V板和SATURN版同時製作，我們期待軟體製作廠商們能加快製作遊戲的速度，我們迫不急待的想在SATURN上感受ST-V電動版軟體的爆炸威力！





▲RISC CPU SH-2 的雄姿，SATURN本體２顆裝置、性能是和64位元同等級。



▲營業中心用電動版硬體ST-V，她的硬體性能和SATURN完全相同。

家庭通訊卡拉ＯＫ實現！

與CD-G感受不同的通訊卡拉ＯＫ，SEGA正在策劃中。SEGA準備利用CATV（有線電視）中的SEGA頻道，加裝上通訊轉換裝置，利用通訊電纜進行卡拉ＯＫ節目的接收。當玩家接續相關的介面之後，就能在家中暢快的歡唱，不過使用者可是必需付費喲。



主機
＋
通訊
轉換裝置
＋
CATV
(有線電視)
＝ 通訊卡拉ＯＫ

MULTI PLAYER檢視

SATURN啟動時的MULTI PLAYER操作畫面。在此畫面中由9個圓形標誌控制著8公分、12公分CD軟體的使用對應，並且進行各種操作上控制與設定程序，例如聲音模式、編曲、CD-G對應和記憶資料的管理、顯示系統的設定、時間日期的調整。有關此部份是由硬體搭載的DSP（輔助演算器）來負責執行。





◀▼切換鈕一按下畫面立即轉換。而2邊的4方形箱子會隨著音樂旋律變色、擴大、縮小、旋轉，相當討人喜歡。



SATURN卡拉OK PLAYER



SATURN最先進的設計是可以播放CD-G與CD-EG，透過此種機能就能夠在家裡唱歌，從此不必花錢到KTV中心花錢繳學費，在家中也能練出完美的演唱技巧。



CD PROGAM 演奏樂趣

MULTI PLAYER的表示畫面中，音樂CD的播放可以進行程序上的設定，你可以將喜歡的曲子依順序排列或重覆某幾首歌曲，對於音樂的編輯拷貝是非常好用的機能。

▲音樂CD的PROGRAM演奏順序、重覆播放的模式十分豐富。

記憶資料管理與系統設定



各種設定資料變更的模式，從MULTI PLAYER畫面文字、英文或其他國家語言的變更，切換畫面時的指示音效，內藏記憶SRAM資料的消除，時間日期的設定都由此一機能進行，對使用者而言是個非常方便的設計。




▲遊戲記憶的檔案資料在此可進行刪除或全體初期化動作，可別亂按喲！



▲MULTI PLAYER畫面的訊息變更共計6國語言，唯獨少了中文訊息，SEGA是不是太迷糊了呢？

日期等設定



PITCH與VOICE機能



在此機能中可以改變音樂節奏的速度（PITCH）和將歌曲播放中演唱者的聲音變小聲（VOICE CANCEL），想錄製個人演唱專輯馬上用的到的便利機能。



▶VOICE CANCEC按鈕一啟動，演唱者的聲音立即變小聲，方便你練習歌唱。

音程變化SURROUND機能



回音效果進行調整的機能。臨場感來自回音的大小，使用此一機能便能模擬音樂廳或是歌劇院的現場氣氛，當然遊戲中的背景音樂與特殊效果音也能在此預先設定之。



▶SURROUND環繞的回音果效果，可透過控制節閥來進行調整，效果棒極了。

和SATURN有關的歡樂配件!!

SS週邊機器保存大圖鑑 (1994.11/1995.11)

想知道SS發售至現在，總共推出了多少的週邊對應機器？也有許多讀者在面對琳琅滿目的相關週邊時，不知將如何選擇，本單元正提供大家一個選購前的參考。趕緊仔細看一看，您還缺些什麼？



□SATURN
SEGA/日幣定價31800
發售中

由SEGA公司所推出的標準型SS主機，也是目前大家最常見到的機種，外表係為銀灰色。



□V.SATURN
VICTOR/採開放式定價
發售中

此部機種為VICTOR所推出的SS相容主機，在機能上與一般SS機種完全相同，外表則為暗金屬色。由於引進數量不多，因此是本地許多發燒級玩家積極找尋的機型。



□標準控制器
SEGA/日幣定價2500
發售中

和主機附加的控制器一模一樣，是玩家在考慮添購2P控制器時的最標準選擇。



□快打搖桿
SEGA/日幣定價4800
發售中

由SEGA公司針對VR快打推出時，所發售的格鬥對應型搖桿，同時具備了每秒24發的連射機能。



□飛行搖桿
SEGA/日幣定價7800
發售中

對於一般的空戰射擊作品而言，有了這款週邊除了可以增加操控的靈活度外，在臨場感方面更是增色不少。



□ASCII PAD X
ASCII/日幣定價2580
發售中

獨特的外型，配合了各鈕獨立的連射機能，是一款平價版本的基本型連發控制器。



□HI-SATURN
HITACHI/日幣定價54800
發售中

這部機型是由日立公司所推出的SS相容機，但在機能方面則略有不同，將影音及相片光碟的界面列為標準配備，外表採用黑色，相當具有家電質感。



□賽車方向盤
SEGA/日幣定價5800
發售中

是SS目前所唯一推出的一款賽車體感週邊，目前亦有多款賽車遊戲可以對應。設計上非常地接近大型電玩的質感，而且更可依個人使用習慣調整傾斜角度及高度。



□SG連發搖桿
想像者/日幣定價4980
發售中

具有一秒可連射約35發強大火力，同時亦添加了射擊遊戲的新手們所喜愛的慢動作功能設定。各鈕的配置十分明顯且易於上手，是受人喜愛的主要原因。



□SG連發控制器
想像者/日幣定價2980
發售中

可以說是前面提到的SG連發搖桿的控制器版本，在機能上和前述產品完全相同。



□SUN SATURN控制器
太陽電子/日幣定價3480
發售中

在價格上比起其他廠牌的控制器稍嫌高了點，但是目前也只有這部週邊可以進行必殺技指令的記憶功能，是格鬥迷們的最佳祕密武器。



□黑金剛控制器SS
HORI電機/日幣定價2480
發售中

這也是與自家所生產的連發搖桿，在功上能完全相同的一款控制器，在價格方面則是目前所有控制器中最吸引人的價位。



□黑金剛搖桿SS
HORI電機/日幣定價5980
發售中

擁有每秒連射24發的能力，雖然並不是十分出色，但由於在底部安裝了鐵板，因此在穩定性上的表現倒是令人讚賞。



□可變換式連發搖桿

HORI電機/日幣定價4500

發售中

機能平平，但是卻具有與超任及MD可互換的共通性，相當適合一向堅持換主機不必更換搖桿的玩家們來使用。



□六人聯接器

SEGA/日幣定價/3800

發售中

連接該款週邊之後，可同時接續六隻控制器，進行大型的多人同樂遊戲，目前可對應「勝利足球」等四款作品。



□SS專用滑鼠

SEGA/日幣定價3000

發售中

屬於三鍵式的滑鼠，靈敏度相當不錯。接續的方式非常簡單，和一般控制器相同，只需接續在主機正面的控制器端子上即可。



□光線槍

SEGA/日幣定價2980

發售中

與目前SEGA大型電玩的光線槍機能、外型完全相同。而在整體設計上完全摒棄以往需要連接感應器的方式，而是直接感應電視螢幕來進行遊戲。



□記憶卡匣

SEGA/日幣定價4980

發售中

針對主機本體記憶容量不足，所推出的記憶卡匣，在容量方面則高達約主機的十六倍。隨著SS的RPG與SLG作品日漸增多，目前在市面上相當搶手。



□VIDEO-CD增幅界面

SEGA/日幣定價19800

發售中

由SEGA本身所推出的擴充界面，在安裝至主機背面的擴充槽之後，就可欣賞目前時下相當流行的影音光碟。註：爲MPEG 1 的規格。



□VIDEO-CD增幅界面(VICTOR)

VICTOR/日幣定價19800

發售中

與SEGA所推出的擴充界面在機能上完全相容，只是在日本銷售的通路不盡相同。適用於一般SS及V.SS主機之上。



□PHOTO-CD界面

SEGA/日幣定價3800

發售中

內含一片八公分的驅動程式CD，只要先在SS主機上執行該驅動程式之後，即可欣賞各種相片光碟，同時也能做到放大縮小等各種特殊效果。



□電子書界面

SEGA/日幣定價3800

發售中

也是內含一片八公分的驅動程式CD，在SS主機上執行該驅動程式之後，便可使用在日本國內相當盛行的電子書籍，並且還可進行語音查詢。不過，由於不太適合本地使用，目前在國內相當少見。



□卡拉OK增幅裝置

HITACHI/日幣定價14800

發售中

可以說是一部迷你、袖珍的卡拉OK擴大混音器。配合一般的卡拉OKCD使用，SS霎時變身爲家用KTV 的歡樂創造者。



□S端子連接線

SEGA/日幣定價2000

發售中

這和一般市售的S端子不同，這款週邊屬於SS所專屬使用，同時也具有信號YC分離的效果，可大幅提昇影像訊號的鮮明度。



□RF端子連接線

SEGA/日幣定價2000

發售中

針對目前家中仍在使用RF端子的玩家所推出的專用連接線，在連接上稍嫌麻煩了些。

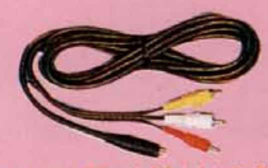


□AV端子連接線(單音)

SEGA/日幣定價2000

發售中

專門提供給只有影音端子各一組的電視機來使用，使用該連接線和RF端子一樣，將無法感受到SS具有魄力動感的立體音效。



□AV端子連接線(立體聲)

SEGA/日幣定價2000

發售中

可以說是追求影音效果均有漂亮演出的標準配備，是目前最普遍的連接線。在購買主機時即有附贈一組，因此除非您不慎使用，否則購買的機率應該不大。



□RGB端子連接線

SEGA/日幣定價2500

發售中

要使用這款連接線，在條件上可是有所限制，玩家必須得具備有21針式的RGB 端子電視才行，在影像效果方面更勝S端子一籌。不過這種端子和目前國內個人電腦顯示器的RGB 規格不同，千萬可別衝動買錯了。



□SS控制器連接線

東京省光/日幣定價1280

發售中

可以增加控制器與SS主機中間的距離，對於保護眼睛倒是一項不錯的週邊，在SS目前沒有推出無線搖桿的現在，是個十分有用的絕佳替代品。

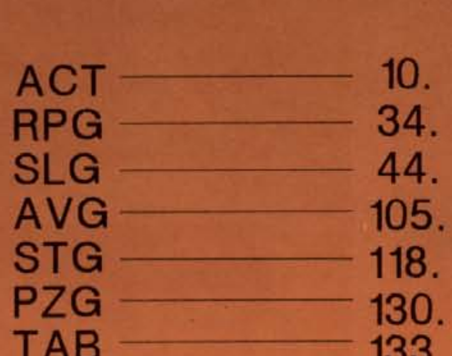
軟體篇

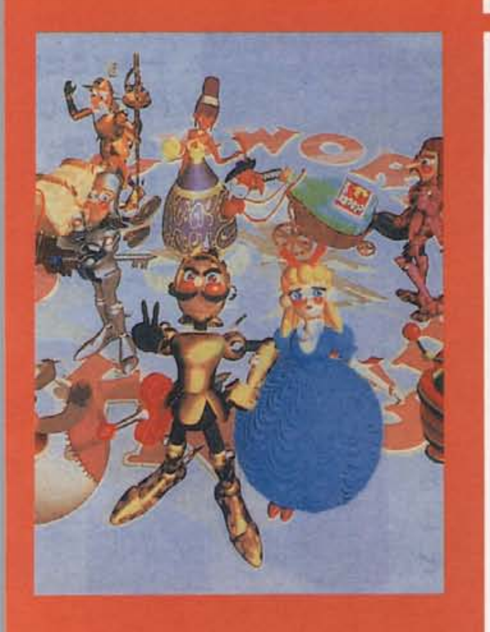
SOFT ON SALE!!











時鐘騎士上集

クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険 上巻～

- ●發售日期／94.12.09
- ●發售廠商／SEGA
- ●發售價格／￥4800

評價表	
畫面：	★★★★★★★☆☆☆
音效：	★★★★★★★☆☆☆
操作性：	★★★★★★★★☆☆
困難度：	★★★☆☆☆☆☆☆☆
保存度：	★★★★★☆☆☆☆

活躍在玩具世界的發條玩偶

由白鐵皮騎士在那用POLYGON所描繪出來的色彩鮮豔、熱鬧非凡的世界中進行冒險的動作遊戲。各位的目的就是操作白鐵皮人形的玩偶「佟卡拉・多・佩巴魯裘」去救那不知被誰帶走了的啷嘟棒人形的茜露絲。她是他暗戀的對象。

多變的動作，操作簡單

主角「佩巴魯裘Ⅲ世」以他那精彩的動作來博君一笑。不過，事實上的操作可真的是簡單得不得了，不論是誰，光是用基本操作就可以沈醉在『時空騎士』的甜蜜世界裡。還有，就連攻擊方法也是只採一般攻擊，像是舉起已經陣亡了的敵人，然後丟向敵人等等，都不需啥特殊操作哦！



▲光是看白鐵皮騎士的動作就很滿足了！



◀這並不是在跳舞。而是騎士在做連續的攻擊。

▲抱著斷氣的敵人，丟向其他的敵人來打倒他們!!



▶具有多變化的角色畫面，只需要簡單的操作，就可以看見愉快的姿勢哦!!

獎金遊戲〝索迪安雷特〞

在闖過頭目舞台之後，當你擁有1個以上的銀幣時，你就可以玩獎金遊戲「索迪安雷特」。這個遊戲，就是以你拿到的銀幣來賭，然後從8個箱子之中選出一個。目的就是要猜出箱子裡裝的物品。雖然一開始的時候會告訴你箱子裡頭裝的是什麼，可是當你一決定賭數時，箱子就會旋轉，轉到讓你不知道哪一個裡頭裝了些什麼。全靠運氣啦!!

▶▼即使只帶著1個銀幣，若能打敗頭目的話，獎金遊戲也會出現!!







▲在這些箱子之中也有空箱，可別找錯了哦!!

零星出現的嘍囉們

因為主角是白鐵皮玩偶，所以就連出現的敵人角色也都充滿各式各樣的有趣想法。像是玩偶機器人和壞了的鬧鐘以及茶袋等等都是以滑稽的姿態出現的。雖然他們幾乎都是只要一劍就可打倒的傢伙，不過也有光是攻擊一次是無法使其斃命的敵人。這時你就得做連續攻擊了！



▲俯衝而下的直升機。

▶被消滅的畫面也很好看。若是再加上劍的攻擊時……。



◀好像點燃煙火似的，彈出後便消失了!!



▶一次解決，真爽!!



避開精密的重重機關!!

擋在前頭的可不是敵人角色哦！各式各樣的機關也是一大難題啊！會有你原以為是背景的東西突然向前襲來，更有許多以POLYGON繪成的機關呢！還有，一裝上電池，一押開關就會移動的ＳＬ玩具和吊車等，也都十分有趣。除此之外，還有許多包含了解謎要素的機關哦！

▼看起來很奇怪的方塊……。





▲押看看，大部分都可移動。

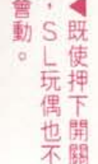




▲押下開關，搭乘移動的吊車前往另一個場所。

▶最初若沒有找到電池，並且安裝上去的話……。





◀既使押下開關，ＳＬ玩偶也不會動。

幫助白鐵皮騎士的各種道具

在佩巴魯婆Ⅲ世的前方放有各種道具，那些將會有助於冒險。一共有８種道具。其中有些是獎金遊戲中所必需的，也有的是得花些腦筋才拿得到的哦！

◀無敵的道具。若是能得到的話……。

▶身體發出光線，使敵人無法接近。



▲要怎麼做才能順利取得被方塊包圍的道具呢？

金螺絲	時鐘
恢復全部的生命，甚至增加一部分的貴重品。	增加各個舞台的清除限制時間。
銀螺絲	衛冕牌
恢復全部的生命，常會有良好的情況出現。	收集５個衛冕牌，便可增加一次連續的次數。
銅螺絲	1UP
恢復一部分的生命。發現的話，千萬別放棄哦!!	增加一位玩家數，相當有益處的道具。
無敵	3UP
佩巴爾婆Ⅲ世，在一定的時間內會變成無敵。	增加３位玩家數。很少會有這種機會。

一定要欣賞的 片頭精彩動畫！



頭目們也是魅力十足!!

每個舞台皆由２個畫面所構成，然後才是頭目登場。當然，頭目的實力是不會輸給嘍囉的.!!要仔細的看唷.!!希望你也能看見具體的移動。

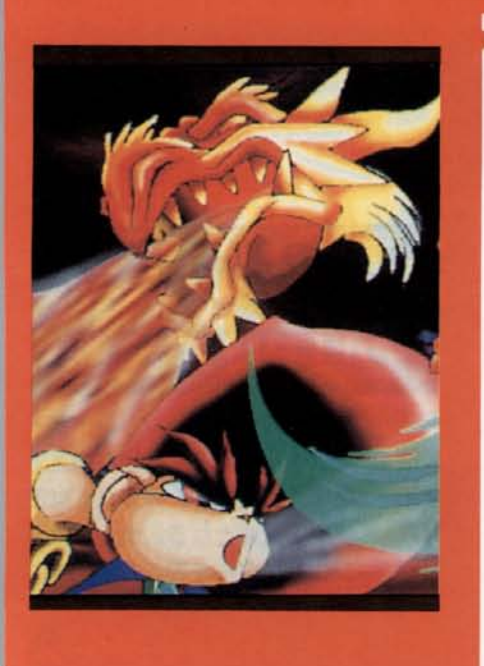
舞台１的頭目







舞台２的頭目



爲了救被擄走的少女蕾妲而展開冒險！

這是以操縱主角亞斯達魯，將遭綁架的少女蕾妲救回來為目的的橫向捲軸動作遊戲。在這遊戲中，有許許多多活用SATURN之影像處理的精彩演出，像是畫面和敵人的放大、縮小，半透明和特殊捲軸等等，使得它成了款超級力作。這款遊戲還有一項特徵，那就是搭配序幕的動畫畫面的主題曲相當動聽。



▲為了找出那遭綁架的少女蕾妲，主角亞斯達魯開始了旅行。

主角的精彩動作和「NPC支援系統」

亞斯達魯的動作可不只是打倒敵人而已，為了突破遊戲之中各式各樣的機關，所以他還會一些很有用的手段，而這些手段和闖關是密不可分的。光是攻擊這一方面就有一口氣吐出所吸入之氣的功夫，可震動地面並敲擊地面，跳起來用力猛踩、投擲（敵人）、舉起岩石和樹木等物向敵人丟去等等招式哦！甚而有之，你還可以命令你的同伙鳥兒，叫牠去攻擊敵人唷！



◀將大口吸入的空氣一口氣地吐出來，將敵人吹走。

▶敲擊地面，可以給予隱藏在地面之中的敵人重創!!



◀踩踏敵人，給予重創!!

舉起

▶▼輕鬆的舉起比自己還大的東西。也可以將它丟出來做為攻擊。

序幕故事

很久以前，創造了世界的女神安德娃絲從寶石中製造出一位名叫亞斯達魯的男子和一名叫蕾妲的女子。可是，亞斯達魯卻因為過於蠻橫而受到處罰，被星星給束縛住了。此時邪惡勢力的走狗蓋斯特出現了，並且還強行帶走蕾妲…。



▲[illegible]

▲[illegible]

畫面會依狀況放大、縮小

舞台的最後事件之場面和舉起巨大物體的畫面，是採用像是將照相機鏡頭拉遠了似的畫面來處理的，感覺就好像是從很遠的地方在看他們。



◀遇到事件會縮小。





◀▼敵人逐漸放大、逼近。

迫進的敵人漸漸擴大



輝水晶傳說

輝水晶傳說アスタル

● 發售日期／95.04.28
● 發售廠商／SEGA
● 發售價格／¥5800

評價表	
畫面	★★★★★★★★☆☆
音效	★★★★★★☆☆☆☆
操作性	★★★★★★★☆☆☆
困難度	★★★★★☆☆☆☆☆
保存度	★★★★★☆☆☆☆☆

充分發揮SATURN能力之視覺演出

善加利用鳥兒來突破難關

當你自己一個人玩的時候，你可以下達指令，要你的小鳥伙伴去發動攻擊，並且要牠幫你帶來秘寶。如果你能打倒在身上有光圈打轉的敵人的話，則畫面下方的量表指數就會儲存得更多，那你也就能拿到可發動更強的道具。還有，當你是玩雙打時，另外一人還可操作鳥兒去攻擊敵人哦！

救命啊



◀救出被敵人捉住的小鳥伙伴。

打倒這名敵人吧



◀打倒有光圈環身的敵人時，量表指數會儲存得更多。而鳥的攻擊也會變強。

叫鳥兒攻擊



▲在單打時若給鳥兒攻擊的指示的話，可以給畫面中飛行的敵人重創!!

協力攻擊



▲雙人互助式的攻擊。在亞斯達魯做吐氣攻擊之際，鳥兒伙伴也可進行俯衝攻擊！？

極具迫力的頭目戰！

頭目的登場場面果眞是迫力十足。尤其是全身裹著火焰的龍從畫面一端飛過來時最是精彩了。當然是個厲害對手囉!!



身纏火焰的史加爾龍！



◀這麼巨大的敵人也登場了。必須離開它那以多關節來移動的腳邊。

用來測試角色能力之各種機關

亞斯達魯的動作會因爲狀況的不同而有各式各樣的使用方法。如果你能有效地利用的話，那麼你就可以突破舞台中所備有的許許多多機關，然後儘可能地讓自己只受到最低限度的創傷。還有，其中有些機關是非得用某些特定動作才可破解的哦！



▲踩踏著並連在一起的敵人來移動。

用敲擊地面破解的機關

通常，當有很多敵人出現時，為了要嚇阻他們便得用敲擊地面這一招。而在密林舞台中，你還可以敲擊怪獸，然後游到前頭去，並且向敵人發動攻擊。



◀敲擊地面時，前面的雪塊會掉下來重擊敵人。



▶▼敲擊此處，怪獸會伸長脖子。

用吐氣破解的機關

當你遇到全身都是火的敵人以及碰到非得切斷火勢否則就無法通過的地方時，那你就得用吐氣來闖關。當你撲滅那大火時會全身爽斃了！



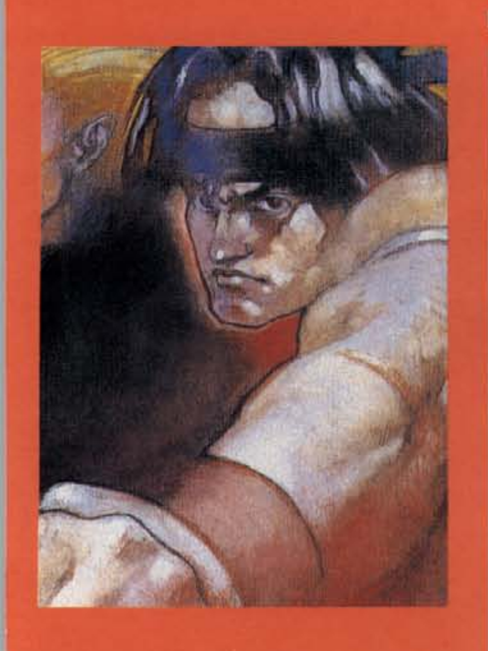
◀在被火焰圍繞的道路上，使用吐氣便可使其消失。同樣的，對於有火焰纏身的敵人，也可以使用此一方法來給予重擊。

用舉起破解的機關

在火焰舞台中，你可以舉起岩石來防禦那些從火山口中吹出來的溶岩塊。當你將手中的岩塊一丟就可以塞住火山口並且過關。所以這可是項重要的特技哦！



▶▼可舉起岩石形成傘狀來防禦。也可以塞住火山口。



新忍伝
新忍傳

●發售日期／95.06.30
●發售廠商／SEGA
●發售價格／￥4800

評價表	
畫　面：	★★★★★★☆☆☆☆
音　效：	★★★★★★☆☆☆☆
操作性：	★★★★★☆☆☆☆☆
困難度：	★★★★★★★☆☆☆
保存度：	★★★★★☆☆☆☆☆

SEGA的傳統動作遊戲系列


▲忍術〝雷龍〞。利用特殊的道具，就可以使用忍術。

跳、斬、丟。由忍者活躍其間的動作遊戲『忍』系列，活用了SATURN的機能，以更成熟更棒的姿態登場了！

生活在黑暗中的忍者之一數真組成了只顧追求力量的邪惡武裝集團。所以，身為忍術繼承者的小正就成了數真的一大威脅。師父剛死，得知最終奧義之法的小正和綾子便為數真的野心所襲。

一共有9個舞台。途中會有各式各樣的機關、陷阱以及強敵等待你。玩家將成為小正，專修忍道，一定得阻止數真的野心才行。

『新忍傳』故事

為發展出究極武術「忍道」之鐵齋所養育成人的雙胞胎兄弟一數真和小正。雖然他們二人都從鐵齋那兒承襲了「忍道」，可是在鐵齋死後，哥哥數真便想擁有強大的力量，於是就成了武裝集團的首領。因此，數真的魔掌便伸向那位世上唯一的「忍道」繼承者——小正。


▲想要救出被綁架的鐵齋之獨生女——綾子的小正……。

▲在開始及過關後，會出現這些展示畫面。相當具有一看的價值!!

舞台1　京城

被捉走的綾子好像是被監禁在京城裡。前面有和小正一樣的忍者在等著他呢。擊退所有敵人，前進吧！

以巨大文字給人深刻印象的夜京城。建築物如鱗櫛比，天花板和燈籠都點上火了。因為一破壞燈籠就會出現道具，所以一定要將它砍壞。因為敵人主要都是忍者，所以會以手裡劍來進行主要攻擊。你可用水平斬反彈手裡劍，進行反擊，或者用落地轉身來閃躲手裡劍並發動攻擊。


◀攻擊範圍大，並以快速動作，向前推進。

▶敵人一多，便用落地轉身的方式前進。


▲可以用蹲姿來閃避攻擊，但是最好仍是用刀攻擊的彈跳來反擊較好。

舞台2　富士山

這是設在囚禁綾子之高台上的秘密寺院。飛移至巨木的樹枝上，往上攀爬。敵人的攻擊也愈來愈強了！

爬上森林裡頭並且往前推進的舞台。你可以跳踏眼前的樹枝。雖然要分辨出哪個是可以踩的樹枝，哪個是背景樹枝是件挺難的事，但除了習慣並搞熟它之外，也別無他法。你得多加利用二段式跳躍，以回旋劈來邊守護自己邊往上爬。除了忍者外還會有亡靈出現，從遠處用手裡劍攻擊吧！


◀要前往中心地點，只有從此處才能通過。

▶此處敵人多，用落地轉身來前進吧!!


◀二段跳躍的回旋劈，可擊退上方敵人。


▶爬上巨樹，會遇見中頭目——左京。

更爐火純青的精彩動作

一般玩家都使用忍術道具和基本動作來進行遊戲，不過這一次，基本動作的操作則是特別地重要。如果將十字鍵及按鈕相互組合使用的話，一共可以使出40種的動作。他們共分為移動系、攻擊系和防禦系等 3 大類，可是，首先的要點就是先從基本的動作開始學起。把一些基本動作都紮實地學好的話，到時候你就可以因應各種狀況來分別使用各式各樣的動作哦！好好加把勁吧!!



◀別忘了忍術的秘寶哦!!這就是「分身」!!

移動系

從跳躍的最高點更往上飛跳的「八雙狂飛」呢，是最需早點學會的。也可用「落地轉身」來閃過敵人的手裡劍並且展開攻擊。



八雙狂飛



落地轉身

攻擊系

「水平斬」和「蹲下水平斬」是攻擊的基本。在「蹲下水平斬」同時丟出 8 支手裡劍的「上八雙手裡劍」是混戰中很好用的一項技能。



蹲下水平斬



上八雙手裡劍

防禦系

有時也必須「防禦」。不只是站著時，就連蹲下時也可「防禦」。也可用「水平斬」將敵人的手裡劍彈回去，而不受到創傷。



防禦



水平斬（拿回手裡劍）

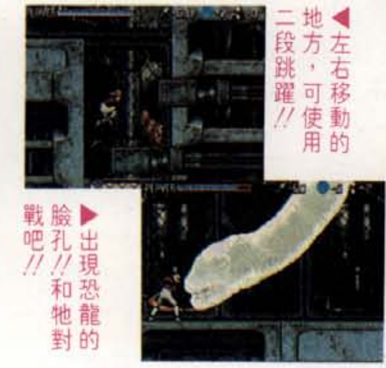
舞台 3 研究所

研究培育怪物的生物研究所。在玻璃管中還有研究一半的怪物。這是場忍者對生化怪物的壯絕激鬥。

在研究所裡會有飛來飛去的怪物和像是恐龍般的怪物出現。一旦破壞玻璃管則敵人就會出現，所以你得儘可能地別弄壞它們然後小心地前進。你可以用垂直猛砍和回旋劈來打倒那些會飛來飛去的怪物。因爲你只要一揮棒落空牠們就會溜掉，所以你得確實地砍中牠們才行。



▲若破壞玻璃管則研究到一半的怪物就會跳出來。由於敵人衆多，最好不要破壞玻璃管。



◀左右移動的地方，可使用二段跳躍!!

▶出現恐龍的臉孔!!和牠對戰吧!!

舞台 4 武家大宅

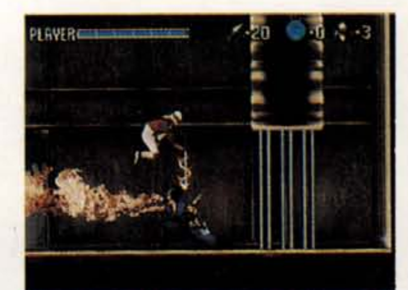
裝有用來對付入侵者的機關裝置之武家大宅裡。也有厲害的嘍囉角色會登場，想輕鬆闖入可沒那麼簡單。

首先得注意的就是拉門。因為一定會從這裡出現相當厲害的敵人。可是呢，因為並不需全部都打倒，所以你最好是用落地轉身來往前推進。戰鬥的時候，你可用劍尖去突刺敵人。還有，對於那種會用棒子和劍來攻擊的敵人呢，用手裡劍去攻擊他會十分地有效哦！試試看吧！



◀使用棍棒的戰鬥員，攻擊的範圍很廣。

▶二段跳躍到不了之處，可用三角跳躍!!



▲守護密道的土番——青龍。從上空向地面攻擊。無法使用連續攻擊!!

與頭目角色對決 正是『忍』之樂趣

由 9 個舞台所組成的『新・忍傳』。在每一個舞台的最後，當然都會有場與頭目角色對決的激戰等著你。儘管個個都厲害的嚇人，可是頭目們的飛跳設計卻正是『忍』系列的一大特徵啊！大家所熟悉的「巨大角色」也會一個接一個地登場哦！



▶第 2 關的頭目——右京。是移動速度很快的強敵!!

▼右京控制下的第一關的頭目——般若。





ACT



時鐘騎士下集

クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険 下巻～

- ●發售日期／95.07.28
- ●發售廠商／SEGA
- ●發售價格／￥4800

評價表	
畫　面：	★★★★☆
音　效：	★★☆☆☆
操作性：	★★★☆☆
困難度：	★★☆☆☆
保存度：	☆☆☆☆☆

終於找出捉走茜露絲的犯人了!?

嗨！我是普魯修。我將一直躲在暗處做您冒險的女傭人哦!!

話又說回來，我想應該是沒有人會突然從下卷開始玩的吧！好了！好了！既然已經約好了，那我就開始來為您做故事的解說吧!!好不容易才救出遭綁架的啷啷棒玩偶的茜露絲後，在少爺您的眼前，還會出現新的敵人，然後又綁走了茜露絲………。反正不論如何，這一次，還是要請你去救出茜露絲小姐。

在下卷中，一共有 4 個房間，不過呢，在這兒我只介紹前頭的 2 個房間。你可以從房間裡的伙伴那兒聽到很重要的提示，所以你一定要張大耳朵仔細的聽。不過，我所介紹的內容，可是會因你所選擇的難易度而產生改變的唷！愈是難的模式中，就愈能聽到對於攻略大有助益的提示，所以啦，自己好好考慮吧！

不過，無論如何，我還是衷心地希望各位能小心一點地前進才好。



▶佟卡拉所仰慕的可愛玩偶

◀此遊戲的主角，裝有發條的玩偶，有些笨拙的樣子!!

▲佩巴魯婁家的陀螺隨從，佟卡拉至今仍像是小孩子似的。

一定要取得這些道具哦!!

銅螺絲 ◀只恢復一個人的生命。可以常常獲得此種東西。

銀螺絲 ◀可恢復全部的生命。要獲取此種東西要經過不少困難！

金螺絲 ◀恢復全部的生命，同時在生命的上限再增加一個螺絲。

衛冕牌



◀收集20個，持續的次數可增加一次，多多收集吧!!

時鐘 ◀增加一些時間。到處進行探索找尋的話，就可發現到!!

無敵 ◀佟卡拉在一定的時間內會變成無敵的狀況。所厲害哦!!

1UP ◀玩家數只再增加一人。好好享受一下獎金遊戲吧!!

3UP



◀可增加 3 人。這種東西可不是輕易就可獲得的道具哦!!

二大基本

1.連續的打倒

用道具丟向敵人來打倒敵人是最基本的方式了，不過若那時能連續打倒敵人的話，就可以提昇 1 或 2 個等級哦！



◀帶著雞蛋的話，就要先接近敵人……。

▶投出去，立刻會重擊對方……。



◀連續打倒敵人，佟卡拉得2UP！

2.沒有什麼地方不能去的!!

乍見之下好像不可行的地方，經常都放有道具。不過，不管是哪兒一定都會有捷徑的。別漏看了任何機關唷！



◀既使有雞蛋，也是無法進去……！

◀一旦著地，就可以走捷徑。

像小孩子的房間

堆滿可愛的玩具!!

讓我們再複習一次區域1吧！這一區域是小孩子的房間。有好多的玩具，而且那些都會變成機關哦！

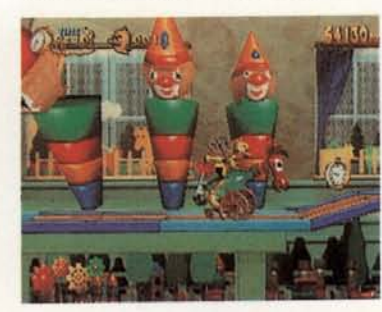
在最早的區域裡，有會緩緩上昇的跳橋、高塔和積木做成的家，而下一個區域中則有快速滑行車般的行程登場。尤其是第2區中，可坐上前作中就已出現的東西來快速奔馳。



▶新登場的雞蛋武器。

▲爬上高塔去查看。

▶地面上尖刺相當可怕!!





▶不可思議的急坡!!

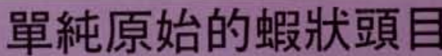
▲騎著木馬的佩巴魯裘。要避開倒下的玩偶!!

尋找密室!!

我想，可能大家都知道了，在這遊戲裡有秘密小屋。若能去到那小屋的話，就會有道具掉下來，也會出現通往終點的捷徑，反正全都是些好事就是了。仔細地找找它的入口吧！

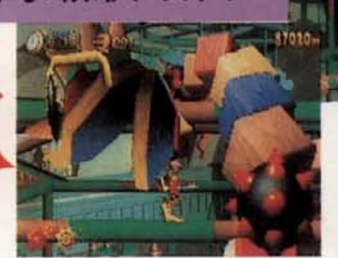


◀密室入口都位於隱蔽之處。



單純原始的蝦狀頭目

弱點是尾巴!!



▲用有尾巴的麥克風來喊叫的蝦狀頭目。

◀纏在框框上的蝦子，只要移動就會攻擊。

佩巴魯裘他們組成撒爾沙樂隊，真不可思議!!

不知怎麼搞的，佩巴魯裘突然組成了撒爾沙樂隊。而佩巴魯裘本人還扮成了敲打響葫蘆的樂手，模仿得叫人想笑！茜露絲則彈鋼琴，而奇賈則負責吹長號。















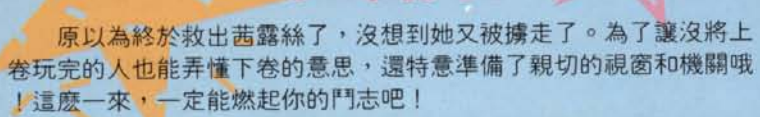




再次救出茜露絲

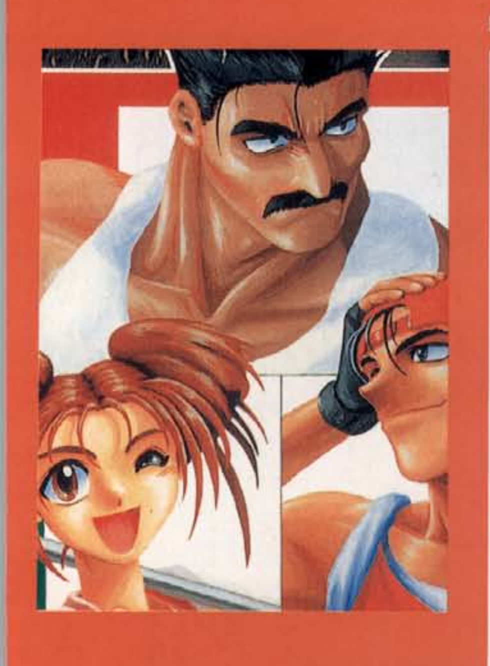


原以為終於救出茜露絲了，沒想到她又被擄走了。為了讓沒將上卷玩完的人也能弄懂下卷的意思，還特意準備了親切的視窗和機關哦！這麼一來，一定能燃起你的鬥志吧！









熱血親子

熱血親子

- ●發售日期／95.07.21
- ●發售廠商／技術軟體
- ●發售價格／¥5800

評價表	
畫　面	★★☆☆☆☆☆☆☆☆
音　效	★★☆☆☆☆☆☆☆☆
操作性	★★★☆☆☆☆☆☆☆
困難度	★★★★☆☆☆☆☆☆
保存度	★★☆☆☆☆☆☆☆☆

燃燒火圈超級必殺技!!父親甘油炸藥!!

在MD時代時，主要都是出一些射擊類的遊戲，當市場走向SATURN時，便換成以斷然設定而成的動作遊戲為主流了！

雖然PS版已經發售了，而SATURN版就因其較晚發行，而使得處理速度的分量和平衡的問題都獲得完全解決，讓玩家們可以痛快地玩!!

在操作上多加了攻擊、跳躍和超必殺技（會消耗體力），以及一輸入指令就可使出的必殺技等等，真過癮!!

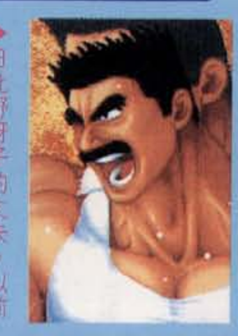


▲爲了救出日比野冴子（33歲，主婦）的戰鬥!!



從父女2人＋1位食客之中選擇你的『超級燃燒』角色

日比野　亂童



▶日比野冴子的丈夫。以前以蒙面摔角手活躍於遊戲中，現在為高中的體育老師。

父親甘油炸藥



▲超級必殺技「父親甘油炸藥」。敲擊地面，用衝擊波來粉碎敵人!!

日比野　理緒



▶亂童和冴子所生的女兒。從小便接受父親的指導，目前擁有傑出的格鬥技巧。

重力衝擊



▲超級必殺技就是迴轉特殊的鏈球，將畫面內的敵人捲入此漩渦之中。

世界1　「機械東京城」



◀最初是從機械東京城（在何處？）的住宅區開始的。這裡的敵人戰鬥力不強。

▶進入繁華街，出現一輛奇怪的車子，前去破壞它吧!!

▲從橋上的直昇機中登場的頭目，要看日後的發展才能知道他的實力!!



世界2　「巨浪」



◀雖然只有2關，但因爲是在鯨魚體內，實在無發展的餘地！嘍囉們也很奇怪。

▶利用鯨魚噴水，從體內脫離而出的東西。目前在魚背上戰鬥。

▲在戰鬥時跌倒的頭目。若是雙打時，可以交互使用超級必殺技。

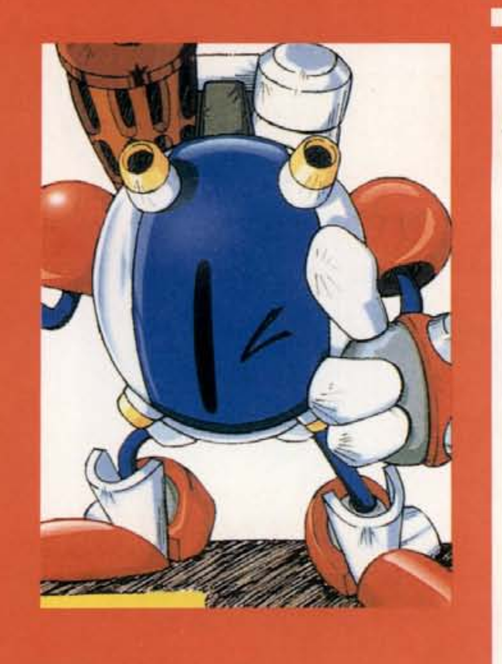
美濃輪　寅太郎

▶冴子研究室的助手，具有高深劍術的17歲少年。平時是日日野家的食客。

龍巖神殺法



▲超級必殺技和亂童很相像。從重擊到飛踢等等，應有盡有!!



爆破超人

スチームギア　マッシュ

●發售日期／95.09.29
●發售廠商／達卡拉
●發售價格／¥5800

評價表	
畫　面：	★★★★★
音　效：	★★★★☆
操作性：	★★★★☆
困難度：	★★★★☆
保存度：	★★★☆☆

什麼是〝蒸氣生命體〞？

那圓而大的雙眼便是主角馬修的魅力所在。他是由天才科學家千駝谷博士所製作的〝蒸氣機關生命體〞。

就遊戲的內容來看，這是款動作射擊遊戲。遊戲目標，就是要闖過數舞台，並抵達那綁走千駝谷博士的盜賊團之地下指揮部。玩家可自由往來於各個舞台之間哦！

好像和火車頭不太一樣!!



斜方向視點的操作方式

因為是斜方向視點景觀來表現地形的，所以斜向移動就成了基本規則。不過，你只能用方向鈕的上下左右來做斜向的移動。至於其他的操作，則有可做貯存攻擊的A鈕射擊、B鈕的跳躍以及C鈕的輔助攻擊。



▲斜跳。不過即使掉下來也不會受傷。





▲除了射擊外，最初的輔助攻擊是炸彈和五角射擊。而這隻貓卻沒有實質的用途……。

跳躍＆攻擊

馬修最擅長的絕技就是跳躍和攻擊。可用右手所裝備的射擊來攻擊敵人。它和輔助武器不一樣，不會消耗能源，所以可以毫無限制地使用。不過就是射程短了點。因是立體舞台，所以有很多地方就非得用跳躍才行。



▲要攻擊上一層的敵人，就須要邊跳躍邊攻擊。

▶在起點發現奇怪的東西。

◀在箱子之中有恢復體力和能源的道具。

靠運氣來射擊

C鈕的輔助攻擊，可藉由道具的取得而增加種類的唷！有一定得用特定的輔助攻擊才可破壞的區域，也有的地方是你若沒在先前的舞台中取得輔助攻擊就無法進入的區域哦！所以，這個可說是解謎的一大要素哦！

還有，雖然只有在押著R鈕時才可做特殊攻擊，可是若你在那時拿到道具的話則種類就會增加哦！



▲右上方是能源量表。用X～Z鈕來切換輔助武器。

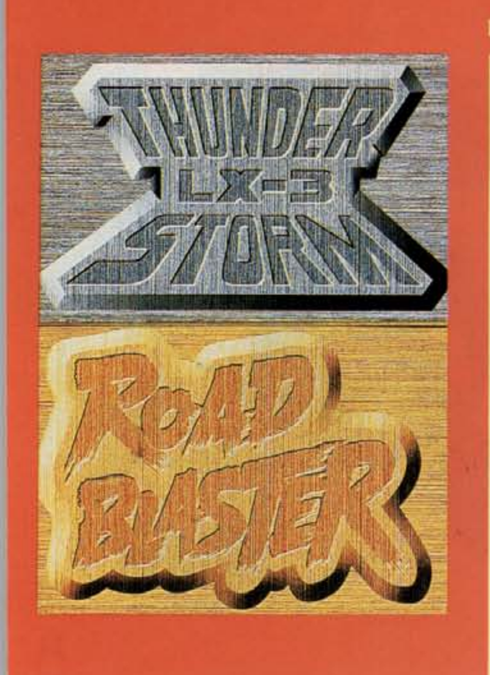


◀打倒敵人時所出現的藍色彈藥就是這個東西。它是恢復輔助攻擊能源的道具。



▲用重拳攻擊來前進嗎～？

ACT



閃電風暴

サチダーストーム&ロードブライター

● 發售日期／95.10.20
● 發售廠商／EXECODEVELOP
● 發售價格／￥6800

評價表	
畫　面	★★★★★
音　效	★★★★☆
操作性	★★★★☆
困難度	★★★★☆
保存度	★★★☆☆

2款名作同時一次收錄，非常超值划算！

ＬＤ遊戲的臨場感在SATURN上重新演出!!

這款『閃電風暴』是將以前的『閃電風暴』和『魔鬼破壞車』2款遊戲搭配組合而成的2張ＣＤ一組遊戲。這一款遊戲的最主要特徵，就是它使用了賽璐璐片動畫畫面，使得整個遊戲畫面感覺起來非常地不一樣。



一個接一個逼近過來的障礙

◀粗壯的莫希平族男子在車上動粗!!立刻把他給甩開吧!!

成為『魔鬼破壞車』的復仇之鬼

被捲入了飆車集團，並且失去了最愛之人的主角駕駛著那輛裝備有渦輪充電器的車子，誓言要復仇。他以方向鈕的操作和剎車來擺脫那直接衝過來的飆車集團之攻擊。並且猛踩油門，加速將敵人撞個粉碎。這是款玩家和敵人雙方都充滿暴力氣息的遊戲。可用賽車控制器來對應。



▶操作方法顯示在指示器上。



▲▶利用方向鈕來躲避敵人的突進。在途中也會有些展示畫面。

破壞秘密基地吧！展開閃電行動!!

遊戲的目的就是由玩家駕駛著戰鬥直昇機「ＬＸ—３」去破壞敵人的秘密要塞。你可將玩家的游標移到那出現在畫面上的敵人之黃色游標上，然後發射機槍或者是導彈來進行攻擊。也得留意出現在雷達上的方向指示符號。



▲在高山深谷的空中格鬥，一旦判斷錯誤就會喪命哦!!



▲途中上可以看見箭頭，按下左邊的方向鈕便可置敵人死地!!



▲敵人黃色的游標一旦和自己的紅色游標吻合便可攻擊。

SATURN版的魔鬼破壞車！

因為SATURN版已預定將以賽車控制器來對應，所以，或許可以在家裡感受到電動版的方向盤操作感覺!!此外，它還有MD版中所沒移植到的推擠攻擊哦！在模式切換設定方面呢，車子的儀表板也從指針形式改變成數字式的，在開始之前會先出現標題等等，都不可錯過哦！



逼近的各種陷阱！

一共有9個和陸續出現的組織機械戰鬥的大關。好好地釐清自己的感官，克服重重關卡吧！





▲魔鬼破壞車是在高速度的動畫畫面中，所呈現出來的電影動作遊戲。





▲此遊戲的魅力在於畫面中所出現的指示，只有在現場才能感受到驚險感及緊張感!!



▲敵人的攻擊變化萬千。像在高速公路上丟出飲料罐或是斧頭等等。有時也會開槍射擊。



◀在片頭的動畫中，主角和她的因緣際會⋯。最終的目的在為妻子報仇!!

閃電風暴的趣味就在空中作戰！

「閃電風暴」將其他機種所取消的俯看鏡頭於電動版中重現了！電玩迷們一定會樂歪了吧！它還有獨創的噴出導彈煙霧的演出畫面哦！真是夠棒的了。而「魔鬼破壞車」也是一樣，它們二者就像是照鏡子一樣，其方向是左右相反的。就連舞台的順序、音效、畫面⋯⋯等等，也都有可個別地進行設定的遊戲改編系統哦！真的是太方便了，忍不住想先睹為快呢!!



◀對於地面上的敵人要使用導彈來攻擊。

◀▼任務共有十種。最初是在漆黑的曼哈頓戰鬥。搭乘愛機LX－3來應戰。



二款遊戲的操作系統大同小異

其基本系統，就是當畫面上出現箭號時就押同一方向按鈕，快速地進行顯示在畫面上的操作。還有，在序幕模式上，像是舞台的順序和駕駛員座位畫面等等，都增加了很細小的變更，仔細地看看吧！別漏掉任何一個資料哦！

▼武器雖不同，攻擊方法卻一樣。





▲在『魔鬼破壞車』要採近身攻擊。

新加入獨創的STAURN模式

不管是哪一個都備有2種遊戲模式。1種是忠實地從電動版上移植過來的模式。另外一種呢，就是眾所矚目的SATURN模式。後者是添加了原創系統，並且以電動版的畫面、音效、系統等等為基礎而重新加強而成的。



▲只要選擇設定，就會進入設定畫面，可設定許多細部項目。



◀左側的照片和10年前遊戲中心業務版的照片是同一模式的畫面。比較看看吧!!



▶右圖這一張則是SATURN模式的畫面，是不是變得更細緻了呢？

ACT



VR快打

バーチャファイター

- ●發售日期／ 94.11.12
- ●發售廠商／ SEGA
- ●發售價格／ ￥4800

評價表	
畫　面	★★★★★★★★☆☆
音　效	★★★★★★★★☆☆
操作性	★★★★★★★☆☆☆
困難度	★★★★★★☆☆☆☆
保存度	★★★★★★★☆☆☆

高度移植水準的POLYGON超眞實格鬥

在ＶＲ快打之中，遊戲的故事是由８位格鬥家來參加世界格鬥錦標賽所構成的！而遊戲操作方面，則是利用３個按鍵，分別為防禦、拳擊、腳踢！

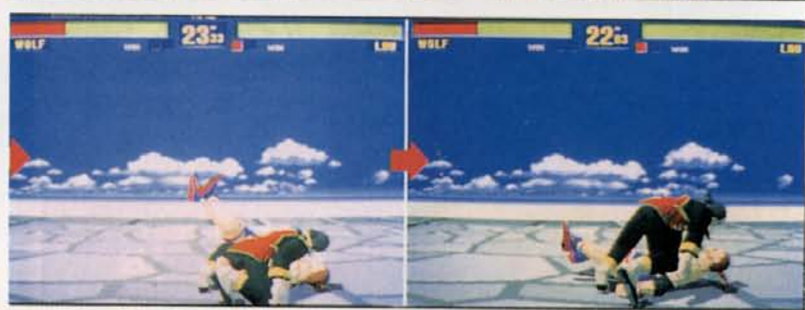
另外它和一般的格鬥遊戲不同，是採３Ｄ的畫面，而且角色都是由POLYGON所做成的！

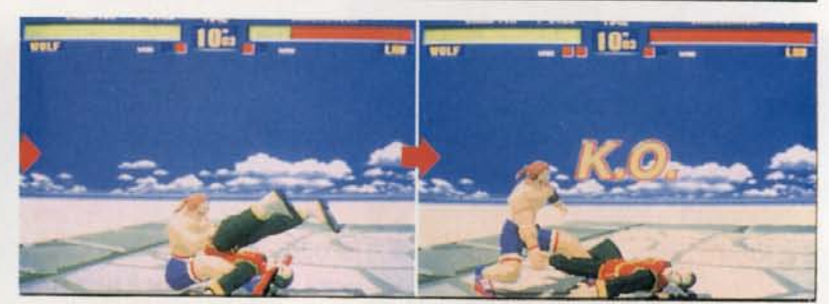
因此，光看它那由POLYGON所構成的角色在畫面上栩栩如生地活動著，就已經相當滿足了！

不過，你可以親自去體驗一下，看看ＳＳ版和大型電玩版有何不同！









遊戲設定相當充實



▲在ＳＳ版中，１Ｐ及２Ｐ角色的體力可做５階段的設定！



◀初期設定為２個回合，但是在ＳＳ版中，可以設定成５戰３勝制！



◀時間可設定成10、20、30、60秒及無限！初期之時，可以設定成30秒！



▲按鍵的配置共有４種模式可供你選擇！而且也可以設定成一個按鍵！

OPTION
LIFE GAUGE　1P LARGEST　2P NORMAL
MATCH POINT　5 points
TIME LIMIT　NO LIMIT
ENEMY LEVEL　EXPERT
CONTINUE　ON
SOUND TEST
VOICE TEST
MUSIC TEST
RECORD
PAD CONTROL
EXIT



▲ＢＧＭ方面和大型電玩差不多！但是不同的地方在於角色選擇畫面的ＢＧＭ！



◀在ＳＳ版中，各角色對戰的結果會自動存下來！不過你也可以自行消去，但是打敗頭目後會出現…。

ＣＤ讀取

至於大家最在意的ＣＤ讀取時間！基本上只有在你換成別的角色玩時才會拖地比較久！實際上還是很快的！



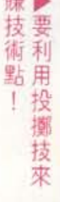
攻略時的3個重點

其實如果你想取得高段位的話，只要你一直戰鬥就可以！但是並不是只有戰鬥如此簡單而已！在下面我們將為各位介紹有關戰鬥時的一些注意事項以及知識！

首先我們會先介紹所有角色共通的條件，然後再介紹每個角色的特別條件！大家可不要錯過了！

確實使用投擲技及規定技

在各個舞台之中必須使出一次規定技及投擲技！而且在這之中也有規定技不認定的投擲技，因此，你要好好抓住機會，使出規定技的打擊技來賺取技術點數！



▶要利用投擲技來賺技術點！


▶也有不承認的規定技之投擲技！


▶規定技中的大技相當的多！

以連續技及倒地攻擊縮短時間

只要你在各關中的戰鬥之中，使出規定技之後，那剩下的就是如何利用倒地攻擊來縮短時間！

剛開始之時，你可以使用投擲技，然後再用連續技或是擊倒攻擊來進攻！不過你也可以視狀況來作改變！甚至可以一步步將對手逼到外面去！

不過，最好還是以KO收場！在KO對手之時，最好用的就是倒地攻擊！千萬不要冒險用大技進攻！因為如果落空的話，那可是會被對手反擊的！如此反而是收到反效果，真是太划不來了！


◀一口氣以組合技奪取對手體力！


◀以倒地攻擊來攻擊對手！

確立對電腦戰的攻略法！

最重要的是要對每位角色確定攻略的方法！除了使用規定技之外，要想辦法利用其他有效技來攻擊！

也就是說要以有效率的攻擊來進攻！


▶以安全、簡實的技巧來攻擊！

高段位取得技巧總合

最高段位是最難取得的！而且要取得高段位是要合乎必要條件才行的！以下我們將為各位介紹各個必要的條件！不過要滿足這些條件除了操作本身所有的技巧外，角色本身的能力也是相當重要的！

像是傑弗瑞及伍爾夫這類的角色，是以投擲技為主，所以在動作上就會比較慢！因此在縮短時間上會比較難做到！而影丸、陳洛…等快速的角色，其技巧威力又不足！

所以最容易達到最高段的4位角色就是以下的4位！他們的實力平均、速度、威力都尚可！


▲要依照情況來使用技巧！一發就可以解決對手！


最易獲得高段位的4個人

請注意最重要的項目

既然知道了這些角色可以較容易獲得高段位的話，那接下來就是在各舞台中使出規定技了！

但是若你只使出一種規定技的話，段位是很難向上爬昇的，這點可要多加注意。此外在對最後頭目DURAL之時，一定要趕快擊倒他，以期達到最短時間！

最後，如果你想達到8段以上的話，那時間必須在4分鐘以內！

像是莎拉！如果你一直利用連續技的話，最多只有3段而已！

因此，你一定要多使用規定技！不然，你可是無法受到高段位的認定！所以要好好地研究一下！

段位認定心得

1. 4分鐘內全破關！
2. 創造一套對付CPU的KO公式！
3. 1個舞台中，一定要有一次使用規定技或投擲技！
4. 不以同樣的規定技KO對手！



怪獸快打

バトルモンスターズ

● 發售日期／95.06.02
● 發售廠商／那克沙特
● 發售價格／￥5800

評價表	
畫面	★★★★★★
音效	★★
操作性	★★★★★
困難度	★★★
保存度	★★★

人類與怪物交互的魔界戰鬥

在這款遊戲之中，遊戲的舞台是中世的黑暗時代，由於大魔王的召喚之下，各種族的代表為了本族的命運，而參加了這場賭上全族未來命運的決鬥！

遊戲的本身是２Ｄ型的對戰型格鬥遊戲！但是由於遊戲的畫面可以擴大及縮小，因此使得遊戲樂趣倍增。

此外，在攻擊方面分成拳擊腳踢，可以進行３種的跳躍攻擊以及利用搖桿和按鍵來配合的必殺技攻擊！不過，基本上是用拳腳來攻擊！

由此看來，這款遊戲由於有20種以上的必殺技，因此可以說的上是個重技巧性的遊戲！

不過，漂亮的畫面及良好的世界觀相當吸引人，給人一種超現實的感覺！

且讓我們看看ＳＳ版中的表現吧！

鬥技場中進行死鬥

遊戲的畫面，讓人一看就可以知道它是一款對戰格鬥型的遊戲！其特徵是造型怪異的實攝角色以及血肉橫飛的超逼真打鬥場面！

在此，共有12位角色會在遊戲之中登場！而且各有各的必殺技及超必殺技！



▲畫面的演出極為細微！而且相當逼真！

◀大手筆的展示畫面，令人燃燒起高昂的鬥志！



▲鬥技場相當廣大！而且有些地方也有高度差！



▲這款遊戲是利用實攝影像的對戰格鬥遊戲！

擴大縮小



▶雙方靠近時，畫面會擴大！

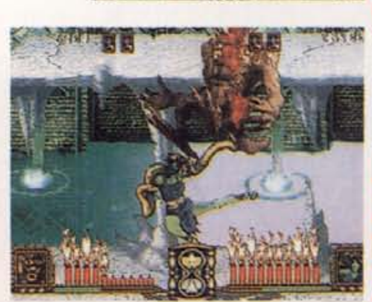


◀雙方分離之時，畫面會縮小。

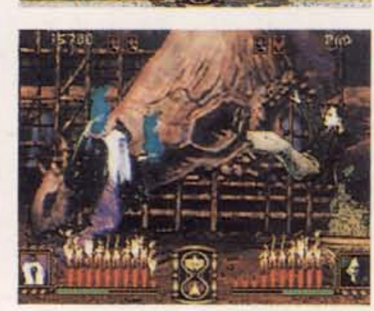


▲在你進行跳躍之時，可再押跳躍鍵進行２段跳躍！

成為頂尖的種族









有超必殺技！

在遊戲畫面下方的星表，只要充滿了，就可以使出必殺技及超必殺技！而且每個超必殺技的威力相當強烈！





制服傳說

~制服傳說~プリティファイターX

●發售日期／95.06.16
●發售廠商／想像者
●發售價格／¥7980

評價表	
畫面	★★★★★☆☆☆☆☆
音效	★★★★☆☆☆☆☆☆
操作性	★★★★★☆☆☆☆☆
困難度	★★★★★☆☆☆☆☆
保存度	★★★☆☆☆☆☆☆☆

美少女戰士們的激戰開始了！

「制服傳說」這款遊戲之前已有SFC的版本，但是這次在SS版上又追加了VS模式之外的2個新模式！分別是故事模式及團體戰模式！

在故事模式之中，各個角色都有其獨特的展示畫面，可以讓大家知道美少女們的一部份生活。

而且在SS版之中，除了畫面更加精細之外，還增加了4位新角色，所以一共有12位角色！

此外，在遊戲之中也有利用實攝來構成的背景畫面，真是好看！

在故事模式之中，你可以利用遊戲中的大畫面式的卡通動畫來觀看角色的一舉一動！尤其是單一一個畫面之中有一位角色在進行演出之時，那描繪的精細程度，是細地令人無法想像！而且連身體的一舉一動都描畫的相當仔細！可以算的上是卡通動畫的真正代表作之一。

此外，在配音人員方面，也下了極大的苦心，全部都是採用當今最紅的配音人員。在你看了這篇報導之後，相信你會迫不及待地想要去買它來玩一下！

也有動畫構成的故事模式！



◀你看！這些攻擊，不光是相當華麗，好像還帶有一點色彩，你想不想看看所有的技巧啊？

ACT



▲在戰鬥中連角色們的表情都可看得一清二楚。



▲小子你看好了！咱們來一決勝負！真是熱血的瑪琳！



▲最終角色登場，看來似乎非常厲害。



▲你看！她是不是和美少女雀士中的主角很像！

新增加4名人物並追加了團體戰模式！

在這款遊戲中，新增加一個叫團體戰的模式，你可以在這個模式之中，進行6對6的團體戰鬥！而且還可以兩邊選擇同樣的角色來對戰！

看樣子，女孩們所進行的團體戰一定是相當有看頭的才是！



▲在此款遊戲中新角色增加了不少，另外也有殘像技巧的出現！

▼在此也可進行6對6的團體戰模式，相當地刺激。





VR快打加強版

バーチャルファイターリミックス

● 發售日期／ 95.07.14
● 發售廠商／ SEGA
● 發售價格／ ¥ 3900

評價表	
畫　面：	★★★★★★★★★☆
音　效：	★★★★★★★★☆☆
操作性：	★★★★★★★☆☆☆
困難度：	★★★★★★★☆☆☆
保存度：	★★★★★★★★★☆

畫面加強後，名作又再度登場！

ＶＲ快打是在94年11月時和ＳＳ主機一同發售的數款軟體之一！在這款遊戲之中，你可以體會到大型電玩中一貫不變的POLYGON人物.另一面，而ＳＥＧＡ公司在將ＶＲ快打改良後，以加強版的面貌出現，在加強版中，你可以很明顯的看出角色及背景上，又加了陰影描繪…等修飾，所以看起來更加地好看！也給人另一種不同的感覺！

畫面變成如此華麗！



▲▶一看就可以一目了然，描畫細緻的角色，就好像真人一樣活生生地站在那！

臉也變好看了！















也有隱藏的模式！

而在加強之中所改變時只是畫面的細部描繪方面，基本的遊戲系統和ＶＲ快打還是一樣！而且在ＳＳ版已經存在的段位認定模式（大型電玩模式過關之後）、角色選擇模式（ＶＳ模式之中，選完之後，押住Ｌ及Ｒ鍵）以及OPTION＋MODEL…等還是健在！

不過，有一點要特別注意的是，那就是在加強版中，秘技是無法輸入的！



▼你只要在PRESS START中押上12次！

▶在PRESS START中押右下、C＋L＋R＋開始鍵！

段位認定証

4 段

技巧相同！動作卻變得更華麗了！

DURAL仍然健在!也可以使用!

在ＶＲ快打加強版中，頭目一樣是由紋理描繪的貼圖技巧所創造出的DURAL！而且和ＶＲ快打相同之處是在遊戲之中也可以使用他來玩！要選擇他時，只要在角色選擇畫面之中，輸入下、上、右、左＋A就可以了！

你不妨可以用用他來試試！


▲這個頭目看起來像不像是液化金屬人呢？





結城　晶　AKIRA

擅長八極拳，有一擊必殺的鐵山靠！快速的裡門頂肘、連環腿…等技巧！


▶相當酷的表情！可以說是繼承了八極拳極意的人！以鐵山靠而聞名！


鐵山靠



陳佩　PAZ

擅長燕青拳！以快速的連打（雷擊掌）…等的打擊技及天地頭落…等爲主！


▶相當可愛的一位角色！但是其快速的軟體是會令人無法招架的！


天地頭落



陳洛　LAU

擅長傳說中的虎燕拳！以斜下拳、斜上拳等空中技為主！是格鬥兼美食家!


▶表情相當和善！是個好好先生！但是他的技巧卻是相當有威力的！


轉身巴咽掌



伍爾夫　WULF

他是美國來的美國摔角手，性格爽快！但是其技巧卻是相當強烈的！

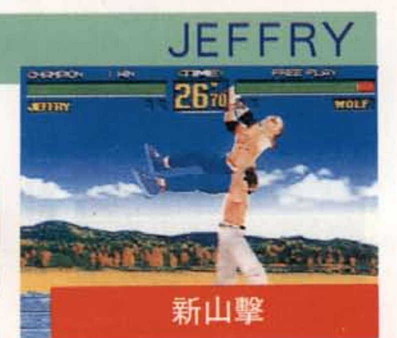

▶他的臉上畫有迷彩！以摔角中多彩多姿的強力摔投技為主！要小心！


巨人摔

傑弗瑞　JEFFRY

擅長失傳的古代格鬥技！以強力將對手投擲出去，是個相當強力的漁夫！


▶他的那一堆鬍子，可以說是他的標誌！其新山擊可以說是無人能擋！


新山擊



影丸　KAGE

擅長日本古代柔術！為了探查行蹤不明的母親而戰鬥！以弧延落最為強力!


▶他的全身看來就有如一支竹竿一樣！你如果注意看的話，可以看見臉上的傷！


雷龍飛翔腳

莎拉　SARAH

擅長截拳道！是被謎之組織所控制的傑克之妹！腳踢系的技巧相當強！


▶看就知道她是一位可人兒！但是她的技巧可是相當有威力的！千萬不要…。


上昇膝擊

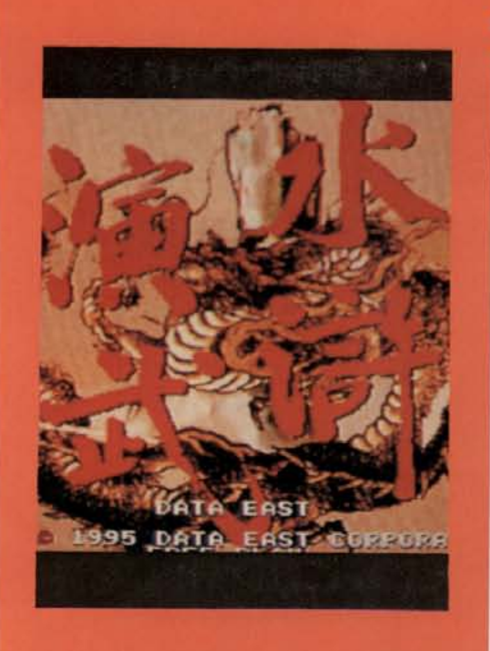


傑克　JACKY

原本是個賽車手，和莎拉同樣是截拳道高手！為了尋找妹妹而戰鬥！


▶他的特徵就是頭髮相當酷！而且其倒旋踢，可以說是天下無敵的！


倒旋踢



水滸演武

水滸演武

●發售日期／95.08.11
●發售廠商／DATA EAST
●發售價格／¥5800

評價表	
畫　面	★★★★★
音　效	★★★☆☆
操作性	★★★★☆
困難度	★★★★★
保存度	★★★☆☆

SS版的特別模式添加了新的技巧！

原本在大型電玩上大紅特紅的格鬥對戰遊戲「水滸演武」，終於推出了SS版了！這是個令所有SS玩家們興奮不已的好消息！的SS版中，各角色的強度之平衡也做了一些調整！而且你還可以玩到加了新技巧的特別模式！可以說是賺到了！

在下文中我們除了介紹幾個特別模式外，我們還會為各位介紹新的技巧！不過這些新技巧的集氣條件都不同，大家可要注意了！看看SS版新創技巧好不好用！

◀新技中多半是秘奧義及突極奧義！



▲新技中也有亂舞系的技巧！這是林沖的秘奧義！



◀即使沒用新技，強度也和大型電玩版一樣。



◀在初學者模式中，只要一個鍵就可以使出！

重現中國歷史上的一段傳奇！



▲登場的角色是在水滸傳中活躍的11位豪傑！

可以使用頭目晁蓋!!

在特別模式之中，你也可以使用最後的頭目「格鬥王—晁蓋」，不過，也只有在對戰的情況下才可以使用，一個人玩時不能選用！此外，他的一般技幾乎都是連續技！必殺技威力強大！而且還可以變身！

強力！

更加強力!!

也有適合初學者的模式

在遊戲之中，你只要押住L及R鍵再選擇角色的話，就可以進入專為初學者所設的模式之中！在這個模式中，飛行道具及閃避攻擊是半自動的！而且新加的必殺技只要一個鍵就可操作！



▲可以進入適合初學者的模式。

神行法

▶戴宗的奧義可以瞬間移動！

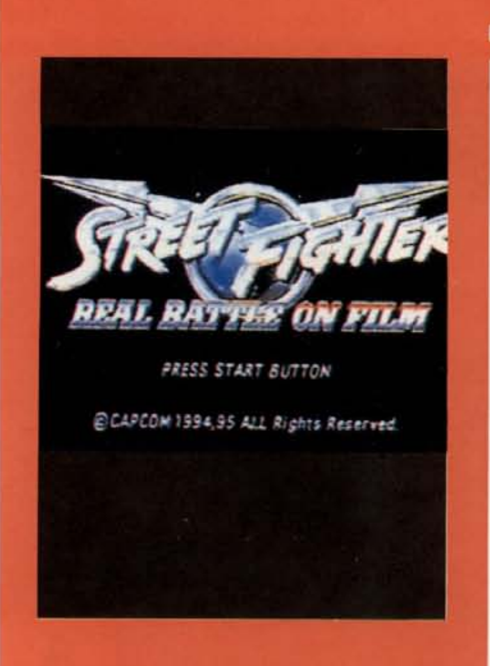
妖手殺



▶李逵的奧義！兩手持斧旋轉向對手衝過去！



梁山泊的11位豪傑在此集合!
林　沖
80萬禁軍的總教頭!以長距離的長矛為拿手武器!擅長遠距離戰!
▶利用矛在空中旋轉!往對手頭上攻擊!
扈三娘
擅長快速的連續技!是二刀流的女劍士!也是唯一的女性角色!
▶可以當做對空技的連環腳。
史　進
背上畫有龍的使劍高手!攻守皆優!強度平衡最好的一個,可用來進攻或防守!
▶放出龍形火炎攻擊的龍訊砲!
ACT
李　逵
手持2柄斧頭的大漢!動作遲鈍!但是攻擊力強大!可補其不足!
▲從口中吐出火來燒對手的火炎息!
戴宗
擅長瞬間移動的高手!常可在一瞬之間接近對手!相當好用的一個角色!
◀最多可連續發出5發的氣功波——飛翔彈!
▼碰到對手就會結凍的技巧——狠牙滅凍!
魯智深
喜歡喝酒的酒肉和尚,攻擊距離長、攻擊力大!是個巨漢!
武　松
空手就可以打倒老虎的力士!以雙杖為武器!擅長接近戰!
◀讓人無法看到的快速攻擊——猛虎爪擊!
公孫勝
修行相當深的道士,可以用幻術呼出怪物來當做武
阮小七
素有「活閻羅」響亮稱號,攻擊威力小的連續技是其擅長的技巧!
▶打出龍型雷的乾坤雷龍腳!
阮小二
阮家三兄弟的大哥!沒有武器!可以自由操作水來攻擊!
▲可以利用水當做武器來攻擊的水操法!
阮小五
擁有喜歡吃人的個性!使用河中的魚、蝦、蟹…等當作武器!
▼從對手腳下噴出水的技巧——幻流昇!



真人快打旋風

ストリートファイター　リアルバトルオンフィルム

●發售日期／95.08.11
●發售廠商／卡普空
●發售價格／¥5800

評價表	
畫　面：	★★★★★★☆☆☆☆
音　效：	★★★★★☆☆☆☆☆
操作性：	★★★★★☆☆☆☆☆
困難度：	★★★★☆☆☆☆☆☆
保存度：	★★★★☆☆☆☆☆☆

以電影中的眞實人物所構成的眞人版格鬥！

在ＳＳ主機上，終於有快打旋風的系列作出現了！那就是真人版快打旋風！它是以電影版的真人角色、利用實攝技巧來構成的真人版格鬥遊戲！所以這次你可以自由地操作由范克勞所扮演的凱爾在遊戲中稱霸武林！

而且，由於是採用電影中的真人版人物，所以不僅是人物的眞實版，就連背景方面也是採用電影中的真實場景來做為背景！可以說是將電影的畫面完整再現，想必去看過電影的人，再來玩這款遊戲時，一定會有相當大的感受的！

至於角色的技巧及遊戲的系統方面，基本上和大型電玩版的超級快打旋風ⅡＸ是相同的！不過，由於登場的人物都是採用電影中的主角在透過實攝技巧來構成的，所以在電影版中沒有出現的布蘭卡就由新創的角色淺田上校來代替！

換句話說，在這款遊戲之中，又有新的角色加入，所以應該會更加好玩才是！

另外，由於真人快打在台灣相當流行，而且又挾著快打旋風的威名，所以很多玩家應會買一塊來玩的！

電影版的快打旋風



真空波動拳





空中龍捲旋風腳

故　事

遊戲的故事是敍述貝卡將軍利用販賣毒品所得的金錢來控制一個東南亞的小國家，他一方面使用暴政來奴役百姓，另一方面又訓練強大的軍隊及製作大威力的武器，想要一舉征服世界！

而為了打倒其野心，凱爾上尉率領著國際和平軍向貝卡將軍挑戰，希望能夠一戰成功、消滅掉這個禍害世界的大魔頭！

故事模式

大家都可成為凱爾

（不會集氣的人加油！）

在電影中成為主角的凱爾，在這個模式中你要利用他來向其他戰士挑戰！當然最後的魔王是貝卡將軍！











有各種路線

▲勝利之後會出現選項！

▲本田登場了！真的是那個力士本田嗎？

▲任何一條路線都可以！選擇性很大！

超眞實的畫面＆令人窒息的迫力！

原本在「快打旋風」系列作中的技巧，在這次的真人版快打旋風之中，還是存在的！只不過是這次角色們所使出的拳、腳、必殺技、超級連續技…等，都變成了真實的實攝畫面了！而且由於採用真實的人物，所以這些畫面再經過加工處理過了之後，就會出現相當真實的逼真度！真讓人有一種好萊塢的大明星全在我操作之下來行動的感覺！

以下！我就為各位介紹一下，角色們的絕技以及各種華麗的技巧！你可以看看真人版的有何不同！



▲連續技基本還是以氣力拳做為連貫！





▲哇！成功了！這就是以超級必殺技來擊倒對手的畫面！相當的華麗！讓人看了心曠神怡！







◀新角色——淺田上校，他帶著新技巧上場了！



▶迪傑伊的飛行道具威力也不錯。







戰斧格鬥篇

ゴールデンアックス ザ デュアル

●發售日期／ 95.09.29
●發售廠商／ SEGA
●發售價格／ ￥4800

評價表	
畫面	★★★★☆☆☆☆☆☆
音效	★★★☆☆☆☆☆☆☆
操作性	★★★☆☆☆☆☆☆☆
困難度	★★★★★☆☆☆☆☆
保存度	★★☆☆☆☆☆☆☆☆

爭奪許願之斧的10位戰士！

在大型電玩版推出且大受歡迎之後，陸續有MD和GB版本的上市；而這些則都是由SEGA公司所製作的「戰斧」系列動作遊戲。
為大家介紹此系列的最新作品「戰斧格鬥篇」。光從各畫面的介紹相信大家就可以輕易的發覺，它一點都不比大型電玩版遜色。


▼戰士們，通常會持武器或者是以踹踢的方式攻擊對手。

非聽不可的音效！

大型電玩版上的BGM音樂其實沒什麼特別之處。但是，在此SATURN版中，卻有許多精彩好聽的BGM演出。



◀特別是水晶天堂BGM一定要聽。


▲畫面和大型電玩版的幾乎相同，所不同的僅有一小部分。

這也是SATURN版的獨創特點！

這應該可說是SATURN的獨創要素。以下就先爲各位玩家介紹2個特點，另外還有1個則要請各位自己去發現喔！當然在設定模式下，也可以做時間和難易度的設定。

可進行切換的3種速度

大型電玩版的速度為SLOW。而SATURN版則為NORMAL。而FAST則為最快速的。3種速度其實無極端的差別，不過操作感有些不同，不妨實際的操作看看。


▲實際上速度越慢，給人的感覺越沈重。

可回復體力的綠色小偷

大型電玩版和SATURN版一樣，都可以設定綠色小偷這名角色。有關這一點，相信有體驗過此系列電玩作品的玩家應該都知道，從這名綠色小偷的身上會掉落出可回復體力的肉塊。在大型電玩版中是以DIP設定的方式決定他是否出現。



超級魔法威力





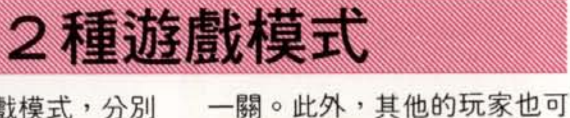


遊戲中的各種系統設計！

在此款電玩遊戲中，主角們的位置關係可以從畫面的擴大、縮小來表現，BGM也有不同於大型電玩版的完美演出，其設計絕對令人驚訝，我們將逐一的為大家介紹此獨特的各個不同特色。



◀擴大、縮小的功能令玩家如癡如狂。



2種遊戲模式

新作中的遊戲模式，分別有對電腦戰的模式和玩家們互相對戰的模式等2種。在選擇對電腦戰的遊戲模式時，可從10位戰士中選擇1名來當主角，在打贏對手之後便可進到下一關。此外，其他的玩家也可隨時的插入進行挑戰，這可說是承襲了大型電玩上的功能。對戰模式，也是由10位戰士選定主角後由1P和2P進行比賽的。



▲必須一直求得勝利的對電腦戰遊戲模式。



▲收集壺可升級。在一定時間內提昇攻擊力！



◀在對戰模式中，可在每一戰之前更換角色。

活用在戰鬥中出現的小偷

在「戰斧」的一系列電玩作品之中，為衆人所熟知的小偷，當然也在此新作中又再度登場了。此次，綠色小偷將會持著魔法壺或是肉塊出現在遊戲之中。如果在遊戲之中發現了他並且攻擊他之後，從他身上將會掉落出壺和肉的寶物。

若收集了5個魔法壺後，只要同時的按斬攻擊或踢攻擊的3個鈕，主角的身上將會發出光芒以提昇自己的能力。而在此時刻，你只要輸入必殺技指令，將可施展出超強力必殺技和超級魔法。



▲小偷也可有其他用途……？

▲威力提升的有效時間，可以右下角的指示表來判斷。





肉塊

◀取得的話可回復若干體力。但落在地上的肉能吃嗎？



魔法壺

▶若想使用超級魔法，那你至少得收集5個壺才行。



凱因・布雷特

米蘭・弗蕾亞



多克

邦喬斯

古靈



倚利沃斯・洛克菲特

ACT



高原戰士

VIRTUAL HYDLIDE

●發售日期／95.04.28
●發售廠商／SEGA
●發售價格／￥5800

評價表	
畫　面	★★★★☆☆☆☆☆☆
音　效	★★★★☆☆☆☆☆☆
操作性	★★★☆☆☆☆☆☆☆
困難度	★★★★★★☆☆☆☆
保存度	★★★☆☆☆☆☆☆☆

可在遊戲舞台中自由移動的寫實RPG

「高原戰士」是款將電腦版上其獨特的世界觀加以修改，並以3D將之完全再現的遊戲。其基本系統繼承了電腦版，但是也載入了例如遊戲時會產生變化的地圖，還有會將全部玩家遊戲時所獲得的分數依高低順序依次排名的系統。



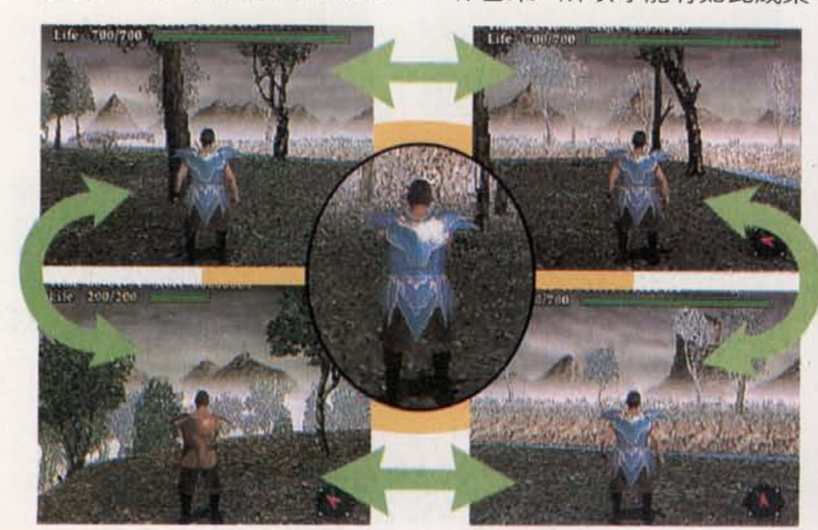
▲以玩家本身視點進行遊戲，可以感到遠近感相當明顯。

▼電腦版高原戰士中曾出現且令人懷念的敵人向你襲來。



可在草野上做360°的自由移動

現今在市面上所販售的同類型3DRPG遊戲，大部分都只能做東南西北四個方向的移動；但是本遊戲卻能做到360°自由移動。這是因爲在本款遊戲中所出現的地形都是由POLYGON向量貼圖技術所製作出來，所以才能有如此成果。


▲配合著玩家的移動，風景也做了流暢的變化。

以最高分爲目標繼續挑戰

在本遊戲中，也可享受到以獲得高分為目標的樂趣。分數是以遊戲中所獲金額，及遊戲終了時玩家狀態（如所獲物品、花費時間、等級等）來計算的。各位務必要加加油，讓自己的成績名列前茅！

▶為了打破最高記錄，不妨多玩幾次。



遊戲時要先構築一新世界

這個遊戲最大的特徵之一，就是有著創世界的功能。意思就是說，剛開始玩新遊戲時，要先構築一個世界。地圖是不用講，洞窟、寶箱、寶物的位置等等全部會隨著一起變化。所有的組合一共有40億種以上。相當驚人吧！


▲全部的地圖。遊戲玩時森林或河川位置也變化。

難易度有三種

玩家可做初、中、上級三種不同難易度的設定。三者之不同點如下：初級的地圖一開始就已經完成了，指南針也會標示下個目的地。中級雖然亦表示了下個目的地，但地圖中只表示了曾經去過地域。而上級的地圖不但未完成，也不標明下個目的地。

▶尚未習慣前還是先玩初級。




▲中級以上要開拓地圖。

在原野上移動要掌握基本系統

在現今的ＲＰＧ中，可說是不可或缺的對話系統，在「高原戰士」中卻是不存在的。為了玩完這整個遊戲，就一定要在原野上或洞窟中徘徊，以收集情報，然後用自己的力量解開謎題。



◀這裡有什麼謎呢？

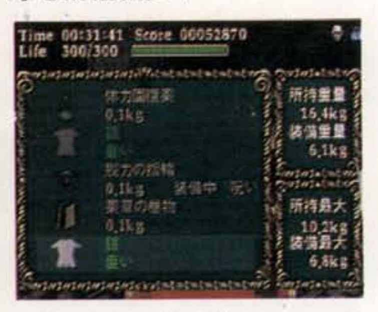
注意畫面上的狀態顯示

畫面中會表示遊戲經過時間、所獲得的分數、玩家的體力及指南針等。在這其中要特別注意的是指南針，它除了表示目前玩家所面對著的方向外，也表示出了目的地的方位。有了指南針，要移動到下個目的地就輕鬆多了。





▶紅色較大的箭號是表示玩家的方向，藍色細線則是目的地的方位。



▲若沒有仔細算過攜帶物品的重量，走起來就辛苦囉。

在原野上朝目的地移動

依據指南針確認了目的地的方位後就可以開始移動。各位要邊散步邊欣賞風景或是快步通過，都隨玩家高興。前方若是有木頭或柱子等等障礙物存在，因能自動避開，故可維持定速前進。



▲如散步般在原野移動。地形起伏感覺十分真實。









◀雖然有許多樹擋住道路，但因採自動迴避，所以不用太擔心。

RPG

探索在這傳說大地上的各洞窟

在這個遊戲發生的舞台・傳說大地上，有許許多多的洞窟散布著。這些洞窟本質上和電腦版「高原戰士」是相同的，但是外表更加美麗，也更加具有眞實感。

這裡以前曾是很氣派的建築物，現在卻陳舊得到處都是蜘蛛網。屋子裡到處都有吸血蝙蝠飛來飛去。

吸血鬼屋



◀發現了有名家簽名似乎極貴重的物品。







◀吸血鬼出場了。他會放射光球！

洞窟內處處是陷阱

在洞窟內有著各式各樣的陷阱，像毒氣、火焰、無數的針刺及空間歪曲等等。也有可能發生太過注意敵人，反而掉進陷阱裡的事。總之探索洞窟時一定要注意腳下。



◀避開火焰行走實在滿困難的。



◀以為是寶箱，往前走才知道是假的。

封印的洞窟

這是為穿過一座山而挖掘的巨大山洞。本來似乎是個工地，通路上都散落著岩石或砂礫。據說洞窟最深處住著披著紅色風衣的魔導士，好像在保護什麼重要的東西。





碧奇魂

ブルーシード～奇稻田秘錄傳

●發售日期／95.06.23
●發售廠商／SEGA
●發售價格／¥5800

評價表	
畫面	★★★★★★★☆☆☆
音效	★★★★★★★☆☆☆
操作性	★★★★★★☆☆☆☆
困難度	★★☆☆☆☆☆☆☆☆
保存度	★★★★★☆☆☆☆☆

將原作完美展現的故事內容

以高收視率完結的電視卡通「碧奇魂」終於製作成RPG登場了。故事內容一共有13話，以「事件發生、在現場打探消息、和荒神對決」這樣的過程，及每一章以一話完結這樣的形式推展進行故事。

在戰鬥方面，則是使用了玩家熟悉的卡片戰鬥系統，以出卡片的順序等等對戰鬥結果產生很大的影響。當然，各個角色的畫面，也會配合各種不同的攻擊方式而有所變化的。

故事內容與出場人物

荒神是一種從神話時代起就令人類恐懼不已的異形怪物。在這數百年間，因為有繼承奇稻田血脈的人當祭品祭拜它，故一直沈眠著。

15年前，一誕生就背負了身為祭品命的雙胞胎楓及紅葉，荒神便覺醒而復活了。國家為對抗荒神，成立了特殊機關「國土管理室」。故事就是從被這個擁有超法規權限的機關委託調查登呂遺跡事件開始的…。



竹內淳子
國土管理室的參謀。射擊很厲害。

草薙護
以山田大蛇的命，保護紅葉的人。



藤宮紅葉
繼承可封印荒神的奇稻田血脈少女。

松平梓
生物科技專家亦為一子之母。



沢口小梅
本是自衛官，以戰鬥發揮威力。

朝會噴出毒氣的洞窟前進！

好多毒氣和荒神!!

經過了一番努力後，國土管理室的成員總算是成功地來到了阿蘇山的洞窟。但這洞窟最恐怖的是會噴出毒氣！

如果大家而到處亂逛，立刻就會發現失去體力。不過有櫻的特殊能力就可以安心了。



▶毒氣噴出。用櫻找出安全的路。



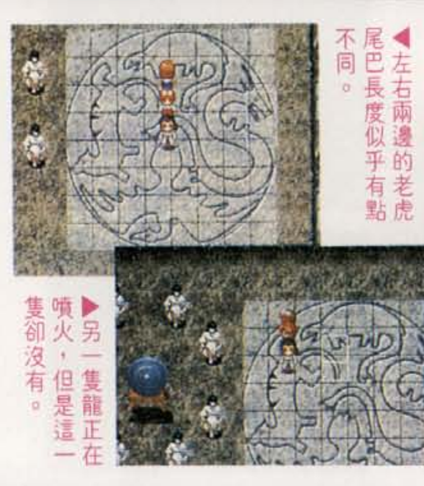
◀在活火山洞窟真是酷熱無比。另外可能有毒氣噴出所以要小心地往內部前進。

解開兩幅畫的謎！

愈往洞窟深處走就愈能強烈感覺到荒神的氣。

終於知道原來是荒神把所有的通路給擋住了。總之得先打倒荒神不可！但要注意速度不要變慢哦。

打倒了荒神再往裡前進，就可以看到兩幅畫在牆壁上極爲相似的繪畫。依據石柱上所刻的文字，似乎可以找到這兩幅畫不同的地方。那麼，它們到底有何不同呢？



◀左右兩邊的老虎尾巴長度似乎有點不同。

▶另一隻龍正在噴火，但是這一隻卻沒有。



▼藍色石板所顯示的翅膀部份好像有些…疑。開大眼睛，仔細地瞧瞧吧！

找出隱藏著的秘密!!

戰鬥卡片可能制壓全部敵人嗎!?

戰鬥卡片有攻擊、防禦、各角色能力的提昇或下降，以及特殊卡片等，敵人和我方合起來一共有23種之多。

各卡片均有其決定性的效力。不過自己出的卡片也很可能因能力不足而被對方卡片給抵消掉。所以要考慮己方的能力及荒神的能力，利用所擁有的卡片來訂定戰略，看到底要出什麼。否則是很容易戰敗的。

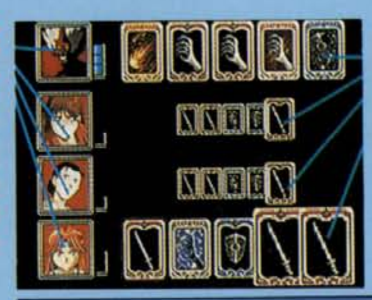
基本上因為速度快的人可選擇較多張卡片，行動順序也比較快，所以要注意是否能有效地使用能提昇速度的卡片。

在戰鬥中若滿足了一定條件之後，就可以使用強力的「偷襲」。這種攻擊一共有10種哦！

卡片戰鬥的基礎

人物及可能使用的卡片

▶這地方表示了人物及其曾使用過的各卡片張數。讓卡片張數增加，對戰鬥會更為有利。



◀這裡是和卡片張數一樣重要的卡片使用順序。要考慮荒神及自己擁有的卡片之能力差，來選擇要使用的卡片順序。

LIFE 體力。若沒了就變成戰鬥不能。

STR 攻擊力。一次攻擊的傷害量。

DEF 防禦力。使所受傷害減少。

AGL 速度。影響行動順序及能用卡數。

LIFE 這也表示了體力，一長條約等於20小格。

GRAPHIC 依戰鬥時人物的動作，以動畫表現出來。

依攻擊力大小畫面會有所變化

若選擇兩張以上相同的卡片，其攻擊力會較平常來得大。當然，戰鬥畫面也會對應卡片張數而變化。

二張攻擊卡時



兩張的時候，雙手會發射光束來攻擊敵人。



三張攻擊卡時



三張時連背上也會有光束射出哦。



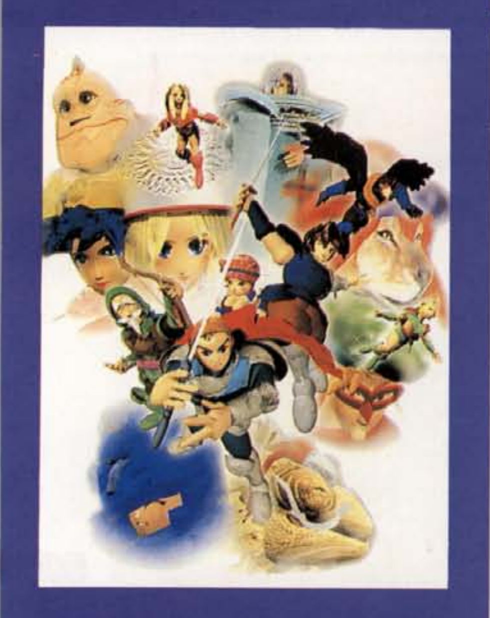






▶用三張時就會有四倍的威力，每加一張效果就會再加一倍。





リグロードサーガ

王國傳說

● 發售日期／ 95.07.21
● 發售廠商／ SEGA
● 發售價格／ ¥ 5800

評價表	
畫　面：	★★★★★ ☆☆☆☆☆
音　效：	★★★★★ ☆☆☆☆☆
操作性：	★★★☆☆ ☆☆☆☆☆
困難度：	★★★★★ ★★☆☆☆
保存度：	★★★★★ ★☆☆☆☆

立體感超群的遊戲世界

這個遊戲的舞台，是在這廣大的立古羅德大陸。右邊放的這張照片，就是這個立古羅德大陸的全體地圖。從地圖上一看就可以知道，在這個大陸上，存在了許多像城市、鄉村、森林、遺跡、塔等等。主角亞瑟和他的同伴們，有的時候是為了收集情報，有的時候又是為了打倒敵人，必需不斷地遊走在這個大陸上。





1 多拉肯城	6 邪教之館	11薩摩莎	16奎茲蘭多城
2 奎茲諾斯	7 戰靈之森	12柯魯貝村	
3 奎茲哈特	8 那提斯村	13古代遺跡	
4 紮爾瑪	9 歐魯托瑪	14忘卻之森	
5 奎茲柏恩	10奎茲希爾	15姆爾提布塔	

新奇・獨特的戰鬥系統

「王國傳說」所採用的戰鬥系統是，在一個回合中變成戰鬥對象的角色會自動地移動到移動畫面，並攻擊敵人。因為是採用這種系統，所以不會因為畫面頻繁的切換而困擾。

角色們的成長，除了因獲得經驗值而使體力等等的數值均可因等級上昇而提高之外，還有一種是依據攻擊或防禦等的戰鬥中行動，以獲得更強的技「技巧提昇」。

所謂「技巧」，是指能靈活運用劍或魔法等等的技能，種類相當的多。每個角色都是，除了一開始就擁有的技巧以外，就不能再獲得新的技巧了。不過，因為擁有相同系統技巧的角色可相互進行交流，所以大家不妨互相傳授在可能使用的等級卻不會的技。

所謂等級提昇，是角色為使肉體的能力向上，在戰鬥終了時定量貯存所獲得的經驗值。而技巧提昇，則是指增加在戰鬥時可以使用的技這件事。如果技巧提昇了，就可能發出更強有力的攻擊。

這是等級上昇



◀等級上昇，角色的能力值也會上昇。



▶到這裡來就可以隨心所欲的移動了。一直移動的話，技就一定會展現出來的。



▲進入戰鬥後，首先要把握周圍的狀況，將己方全部移動至易行動處再迎戰敵人。

閃閃發光!!

行動吧!

給我記住～

▲▶展現出來的東西。因為並不知道是什麼技，所以可以興奮地等著看角色所使用出來的技。這對今後的戰鬥一定有幫助。同系統的角色可互相指導。

與侵略者・肯尤塞之戰

在這裡介紹的，是從開頭畫面之後古戰場遺跡開始，到逃出地牢的這一段故事。因為在這個遊戲中，有一種叫做「爬坡力」的數值存在，所以作戰時的地形就變得相當重要。在這裡，我們可以看到平原及森林、地牢，當在這三種地形發生戰鬥時的狀況。只要看旁邊這些照片就可以明白了。

其他種類的戰鬥，到目前為止所知道的好像也有些在海上戰鬥的樣子。總之，現在大家都很關心的戰鬥全部一共有幾種，以後如果有機會的話，一定會介紹給大家的。敬請讀者自行先玩玩看吧！

為了使肯尤塞之野心破滅的這趟旅程，才只是剛開始而已。請期待之後故事的展開。

古戰場上的戰鬥

肯尤塞命令了部下，忍者戰士武藏及跟隨著他的兩個人去將亞瑟王子一行人打倒。這三個人雖然遵循命令去和亞瑟他們戰鬥，但是肯尤塞卻對漫長的戰鬥沒耐心再等下去，而使用大火焰妖術，想把王子他們連同部下們一起燒死。雖然大家靠著西瑪魯的力量逃了出來，卻進入了迷宮森林。

別理小角色了



與手下的對決

【ゲンユウサイ】
くくく、動くなよ。ねらいがハズれるやもしれんでな。

【ムサシ】
ゲンユウサイ様！？な、なにを・・・

▲侍奉肯尤塞的武藏等人，擋在亞瑟等人的面前。如果不將這些人打倒，是到不了肯尤塞那的。太卑鄙了吧，肯尤塞!!

◀肯尤塞是個就算犧牲了武藏等手下的人也要以強力的攻擊咒語將亞瑟他們打倒的人。對東洋魔人而言，同伴就這麼不重要嗎？

走出迷宮森林!!

武藏以俘虜名義加入了王子的隊伍，一邊慢慢突破肯尤塞派遣的追兵所形成的包圍網，一邊尋找著迷宮森林的出口。當大家認為到達了森林的出口時，既是肯尤塞的親信，也是武藏師父的瓊薩，卻擋在王子一行人的面前。在力量極為強大的瓊薩面前，王子一行人也只有束手就擒的份了。



出口在那裡？





擋在前方的敵人

▲▶亞瑟一行人雖成功地逃了出來，卻進入了迷宮森林。能走出這座森林嗎？

BATTLE

▼敵人下忍的攻擊，把影縫給吃掉了。拜託趕快回復成能動的狀態吧！

打倒敵人逃出去

▲利用從上面往下看的視點，掌握地圖全體的狀況。



◀終於發現迷宮森林的出口了。趕快逃出去吧……。

◀正想喘口氣時，眼前卻出現了瓊薩。他可是個強敵。

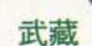
登場人物介紹

艾麗莎
▶侍奉宮廷的僧侶。能使用多種魔法。

西瑪魯
▼長著獅子的頭。和亞瑟同行，但目的、身分均不明。

黑庫達卿
◀教育亞瑟的好老師。原本是位軍人，擅長弓箭。

武藏
▲與肯尤塞一起從東方來的忍者戰士。



亞瑟
▲故事的主角，是奎茲蘭多女王國的王子。

阿克比
▲跟隨武藏的異界住人（式神）。擅長弓及魔法。

庫羅亞夏
▲跟隨武藏，長著翅膀的式神。會用刀或其他特殊的術。



陽光戰士

シャイニング ウィズダム

●發售日期／ 95.08.11
●發售廠商／ SEGA
●發售價格／ ¥ 5800

評價表	
畫面：	★★★★★★★☆☆☆
音效：	★★★★★☆☆☆☆☆
操作性：	★★★★☆☆☆☆☆☆
困難度：	★★★★★☆☆☆☆☆
保存度：	★★★★★★☆☆☆☆

公開遊戲的世界觀

這個遊戲的舞台奧地岡城，是位於「陽光戰士」的大舞台帕魯美其亞大陸的北方。這是一塊有山脈，有海做天然屏障來守護著，不受外界的干擾且非常和平的土地。但是，這片土地也是以前曾經和傳說中的魔族有關係的巨人族英雄被 4 個精靈封印起來，而且極為危險的地方。有種說法只要解開這四個精靈的力量，並將力量賦予給在沈睡中的巨人，這時，封印就會被解開，巨人就會從沈眠中醒來。

這個遊戲的故事，就是從大家都忘記了使破壞的巨人從睡眠中甦醒的關鍵就是 4 個精靈這件事開始的。因為精靈而能持和平的這個國家，出現了似乎會帶來災害且在暗中活躍的人物。沒錯，那就是企圖使破壞巨人復活的人!!

就在這種情況下的某日，主角馬魯斯來到了這個城……。

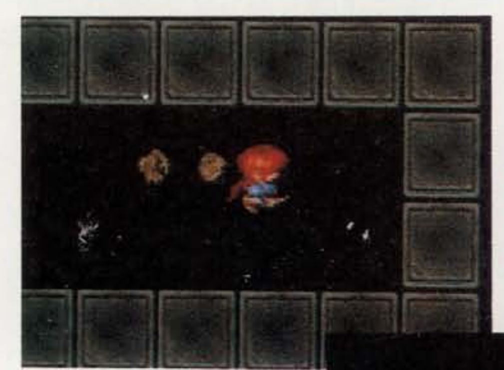


馬魯斯

◀▲這就是本款遊戲的主角。冒險正等著他…。

各種動作技巧使遊戲內容更精彩

主角馬魯斯若想快速奔跑，只能在什麼都不裝備的狀態下進行。不過，依據所裝備的特定物品，也可以做到各式各樣的動作。比如說，和裝備了劍之後，揮劍就會使敵人受傷一樣，如果裝備了「猴子的帶樹」的話，就會變成可以很輕易地就能爬到樹上去的狀態。玩家要能善用這些動作，既可以用這些動作來打倒向主角逼近的怪獸們，又可以利用它們將謎題解開。順便說明，因為動作用的物品每個人身上一次都只能裝備一種，因此如何應眼前的情況將這些物品妥善分配使用是相當重要的。



衝啊衝啊 往前衝啊

◀連續按操縱鈕的速度愈快主角跑的速度也愈快。不過，因為沒有必要按鈕按到像打鼓一樣快，所以大可輕鬆地進行遊戲。

加速也會發生這種事

▶順便一提，在加速到某種程度狀態下，若遇到怪物的話，怪物會被彈開。把那些煩人的小角色全部彈開吧。

以滑翔技術來突破難關!!



◀一面踢開障礙物一面得意地賣弄在地面滑行技術的主角。他能否說「我的腳程最快了」還是個未知數呢。



大爆發～

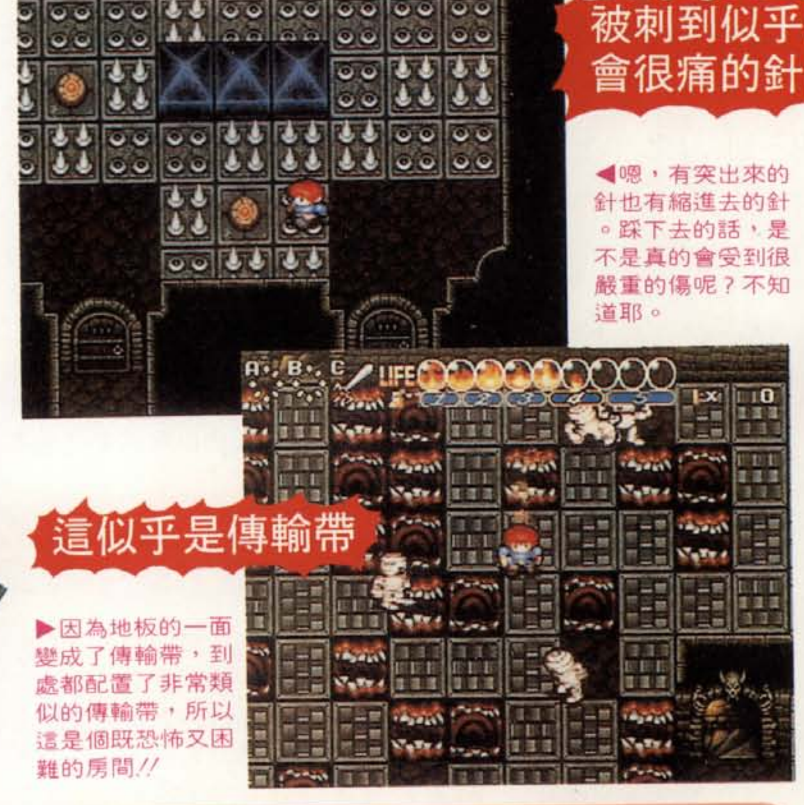
介紹阻擋主角前進的部份難關與陷阱

在這裡，我們來以那些等待主角掉進去的陷阱為焦點看看。首先，是有裂縫的地板。在這裡，如果將金屬鞋從裝備上卸下來的話，是不能走出這片地板的。當然，這只不過是最初的陷阱。接下來是針地帶，在這裡裝備著金屬鞋去踏地板的話，原本突出的針會縮進去，原本縮著的針會突出來，所以要仔細看清後再前進。至於在傳輸帶的房間中，一定要一直不斷地按鈕，以倍速行動使角色不要接觸到寶箱怪物。這就要看動作的本領了。其他像是冰之壁，或是只要拿在手上一會兒就會爆炸的爆彈等等，有許許多多種類的陷阱在這個遊戲中。解謎的秘訣就在於要到處檢查!!

踏進了有裂縫的地板……



▲▶▶裝備了金屬鞋踏進龜裂的地板的話，會像照片上一樣突然間就掉到地板底下去啦!!不過，這裡搞不好是那種「你不故意掉下去就不能再前進」的作弄人的地方。雖然事實也有可能但並非如此。



被刺到似乎會很痛的針

◀嗯，有突出來的針也有縮進去的針。踩下去的話，是不是真的會受到很嚴重的傷呢？不知道耶。

這似乎是傳輸帶

▶因為地板的一面變成了傳輸帶，到處都配置了非常類似的傳輸帶，所以這是個既恐怖又困難的房間!!

和中頭目的作戰場面大公開

所謂的和頭目戰鬥，在ＡＲＰＧ中是絕對不可缺少的。當然，「陽光戰士」這個遊戲也不例外。製作得非常精巧，而且角色們以流暢動作戰鬥的頭目戰，光是想像就覺得夠令人興奮的了。看看在這裡披露出來的照片應該多多少少可以傳達一點那種氣氛吧。總而言之，真的是很有魄力。還有，預定在頭目戰中會使用的一些背景，因為已經公開了，所以也配合著這些背景一起介紹。一定要來看看哦！



▲風之迷宮的地圖。原本是預定要在這裡打頭目戰的，可惜頭目還沒有公開。真希望趕快看到～!!

▼這個也是頭目戰使用的地圖。在這裡到底會展開什麼形式的頭目戰呢？真令人期待。





超迫力的感受！

◀果然是這傢伙跑到地面上來。它的這種突然出現的方式一定讓玩家嚇一大跳。

故事從主角的家開始

主角馬魯斯的家，是在奧地岡城的東邊悄悄佇立的一戶獨棟屋。像平日一般，奶奶把還正在睡覺的馬魯斯給叫了起來。對，今天是馬魯斯去奧地岡城的日子。被奶奶叫起來後終於完全清醒了的馬魯斯，開始準備去奧地岡城的行李。繼承了偉大英雄父親的遺忘而正在努力修行中的馬魯斯，能否獲得國王的認同，變成一個眞正勇敢的英雄呢？



雖然是英雄還是需要睡眠

◀馬魯斯還睡得正香呢，住在一起奶奶就跑到他的床邊把他給叫起來了。看起來他似乎還一副睡眼惺忪的樣子呢。

以城為目標出發!!

▶主角終於要出發了!!奶奶站在門口目送著馬魯斯出門。踏上旅途的主角，能否順利到達奧地岡城呢？那就看玩家的了。



光、海、風的大冒險開始了！

不管是漫畫還是卡通均大受歡迎的「魔法騎士」，製作成了ＡＲＰＧ在SATURN中登場！在這個忠實地再現了原作魅力的遊戲中，光、海、風三個人即將展開多彩多姿的冒險。

遊戲的舞台，是一個被稱做塞菲洛的異世界。玩家被賦予的使命，就是要從神官薩加德手中，將被抓去的艾梅羅德公主平安救出來。本遊戲的故事，基本上是以電視卡通為基礎，不過也加入了一部分新創作的內容。另外，在本遊戲中，也有著例如放入了相當多的動畫，每個人物的聲音都是由和電視卡通中相同配音員擔當的等等，能令人感到相當興奮的要素，一定能讓玩家玩得樂不思蜀！另外還有許多只有在SATURN版上才能見到的新角色會出場哦。如果你是ＣＬＡＭＰ迷，千萬不要錯過這麼精采的遊戲哦！



魔法騎士

魔法騎士マジックナイト

發揮各個角色特性的戰鬥

玩家所能操縱的，只有光、海、風三個人裡面其中的一個。剩下的兩個人，就是跟在玩家所選擇的角色後面自由地行動。這3位主角，每個人有每個人自己拿手的攻擊方法。因為也會出現若不利用各個角色的攻擊特徵就打不倒的敵人，所以要因應狀況選擇角色。



▲曾是古蛋夫弟子的阿爾西，如今也是光的敵人。打倒他們。



獅堂 光

◀雖然單純，但是純真而誠實，武器是劍，擅用火系魔法。



龍咲 海

◀無心機又很坦率的少女。武器是光束，使用水系魔法。

鳳凰寺 風

◀笑容甜甜的乖乖牌女孩。武器是弓，使用風系魔法。

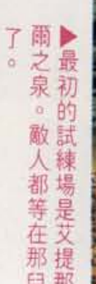
三個系統的魔法發動啦!!



▶依敵人弱點不同更換使用角色。

▶最初的試練場是艾提那爾之泉。敵人都等在那兒了。

火之箭！



▲漂亮地使用魔法成功擊退敵人！

- ●發售日期／ 95.08.25
- ●發售廠商／ SEGA
- ●發售價格／ ￥4800

評價表	
畫　面	★★★★★★★★☆☆
音　效	★★★★★★★☆☆☆
操作性	★★★★★★★☆☆☆
困難度	★★☆☆☆☆☆☆☆☆
保存度	★★★★★★★☆☆☆

命運的相會是從東京鐵塔開始的!!

魔法騎士在此集結！

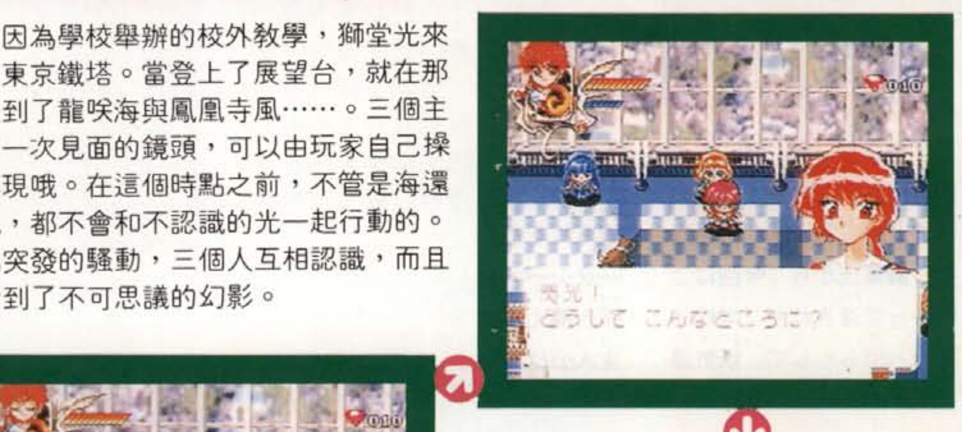
因為學校舉辦的校外教學，獅堂光來到了東京鐵塔。當登上了展望台，就在那兒遇到了龍咲海與鳳凰寺風……。三個主角第一次見面的鏡頭，可以由玩家自己操作再現哦。在這個時點之前，不管是海還是風，都不會和不認識的光一起行動的。因為突發的騷動，三個人互相認識，而且還看到了不可思議的幻影。



▲就讀名校的龍咲海。光似乎沒怎麼注意她。



◀商標是眼鏡的鳳凰寺風，文靜且說話高雅。



◀突然，光的愛犬閃光出現了。在尚未引起騷動前快抓到牠！



▶幫光抓到小狗的是風。然後，三個人的視線向某處集中……。

▶原本應該在東京鐵塔上的這三個人，被召喚到另外一個世界去了！

將她們引向異世界救出被捕的公主

三個人在幻影中，看到了眼中帶著淚水的小公主。因為惡神官而被幽禁的艾梅羅德小公主，向光她們尋求救援而傳達訊息。而這三個人，因為這傳過來的強烈訊息，一下子就被召喚過去了。然後，舞台就轉到了異世界塞菲洛。從此光她們會遇到什麼樣的冒險故事呢？光想就覺得好興奮！

事件

發生!!

ACT

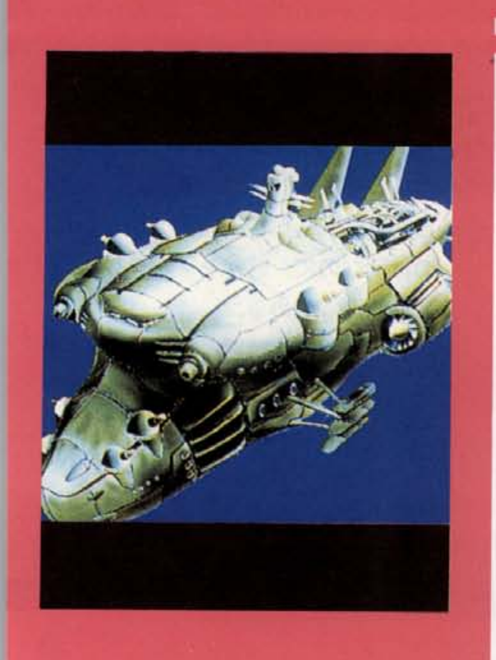
附錄 也看看片頭畫面吧！

這個遊戲使用了和電視版相同的開頭畫面。不過因為上面沒有打上製作群的名字，所以看起來畫面更清爽。CLAMP迷一定會感動得痛哭流涕。



▲電視版的開頭，喜歡的人一定要看。當然也會有主題曲哦！

▼最後會出現3人的樣子，怎麼樣，很美吧！



格蘭達戰役

GOTHA～イスマイリア戰役～

●發售日期／ 95.01.17
●發售廠商／ SEGA
●發售價格／ ￥6800

評價表	
畫　面：	★★★★☆
音　效：	★★★★☆
操作性：	★★★★☆
困難度：	★★★★★
保存度：	★★★☆☆

重視戰鬥及故事雙邊發展的戰略遊戲

遊戲以２Ｄ的地圖畫面及３Ｄ的移動畫面方式展開。在地圖畫面中可確認全體地圖及敵、我方部隊的狀態；而若把游標移至部隊上切換至移動畫面時，則可進行攻擊、移動等動作。



▲指令的實行。



▲首先先把游標移動至想展開行動的部隊上方。

▼一面把畫面擴大，一面進行迴轉。

▲視點順利地切換至３Ｄ的移動畫面。接下來便開始行動。


▲各劇情的一開始部份，會有角色的對話畫面插入。

▲有很多富視覺效果的畫面。

幻想式氣氛的GOTHA世界

距離人類往宇宙展開旅程，發現新天地已過九百年。這些年來隨著人口的增加，有好幾個都市國家興起。之後，當這些國家之間的紛爭激烈化時，出現了一位人物把原本散佈各地的海盜重新組合，成立了一個強大的海盜集團，這個人的名字就叫做「阿拉古阿亞」。為了對抗這些海盜，各國於是又加強了彼此之間的連帶關係。但之中也有一獨自對抗海盜的勇士，他就是一席恩格。



▲開幕畫面中的一幕。自航空母艦上發射出來的數艘艦載機，正在攻擊巨大的戰艦。

故事是以多重劇情方式展開

「格蘭達戰役」的特徵之一，就是採取多重劇情、多重結局的設計。也就是說，當玩家完成一特定劇情時，依據玩家的選擇或過關時的狀況不同，劇情會有不同的變化。由於劇情和結局都分別設定了好幾個種類，因此即使是玩第二次、第三次，只要選擇稍有不同，就可玩到不同的劇情變化。這樣子的系統設計，保證讓你玩也玩不膩！



▲繼續追敵人本體。



▲與增援部隊展開戰鬥。

背負不同命運的登場角色

在「格蘭達戰役」的世界中，有獨立勢力、海盜集團、交易商人及傭兵等數個勢力在爭鬥著。其中雖然以這些勢力的指揮官、副官等為主要登場人物，但也會有許多不屬於任何勢力的中立派人物登場。

謎之光源（主角）

▲乘上謎之光源到處漂流後，在席恩格救助後便會一起行動。



席恩格

長久以來一直在追蹤背叛了自己，並殺害了其妻的阿拉古阿亞。



哈兒茲

席恩格船長的副官。平常沈著冷靜，是船長的好助手。



三國志IV

三國志IV

●發售日期／ 95.04.28
●發售廠商／ 光榮
●發售價格／ ¥ 14800

評價表	
畫　面	★★★★★★★☆☆☆
音　效	★★★★★☆☆☆☆☆
操作性	★★★★★☆☆☆☆☆
困難度	★★★★★★★☆☆☆
保存度	★★★★★☆☆☆☆☆

掌握在戰亂動盪中的霸權！

以統一中國為目標的三國志最新作

以「三國演義」這本長篇小說為基礎，操控武將來完成2～3世紀之中國統一的，就是此款遊戲一「三國志」。玩家在遊戲中是支配都市的君主，必須進行各式各樣的「戰略」來儲備自己的戰力。並且，還要跟其他的都市進行「戰鬥」，要是贏了，就可以擴大自己的領地。最終的目標，是要把中國全部都市納入自己的支配下，這也是本遊戲最主要的目的。IV中共有6個劇情可供選擇，最多可進行8人對戰。



▲畫面中全都是武將可能擁有的特殊能力，在經過一番取捨之後，決定要納入那些武將。

多彩多姿的演出畫面

SATURN可用的色彩共有1600萬色，比起其他的遊戲來，色彩方面豐富太多了。在本遊戲中，也當然地在構圖方面下了很大的功夫。除了一般常見的以點所繪成的部份外，還有以剪接技術完成的寫實映像及ＣＧ所製作出來的插圖等。如此多樣的演出畫面，相信也只有在SATURN上才看的到。



▲開幕時的畫面。由於動作相當逼真，十分的有迫力。



▲表示資料讀取中的畫面。構圖也相當具藝術感。



▲中國全土的地圖畫面，是以衛星照片所拍攝成的。



▲音樂模式的背景，是像電算機的按鍵一樣的插圖。

SLG

確實掌握武將們的所有特徵

在「三國志IV」中將有450多個具有豐富個性的武將登場，不論那一個都是具有智慧或擁有蠻力，各擁有自己不同於他人的能力。除了這些之外，還有24種精彩的特殊能力可使角色的個性突顯出來。這些能力包括有〝外交能力〞、〝情報收集〞、〝計略〞等，如何將擁有這些能力的武將納入旗下，又如何好好使他們能發揮長才，就是玩家的任務！

不僅有計謀，也有以力服人之技.!!



▲這些種種的計略也是武將的特殊能力之一。隨著使用的時機，有可能逆轉整個戰局。

天變 風變

▶進行風變改變風向後用火計。

孫權様、
お待ち下さい
私に策がございます

主にするならば
曹操様とかねがね
思っておりました

▶武將們的聲音，能否傳達給君主呢？



卒業 II

卒業II ネオ ジェネレーション

要採行那一種指導方式呢？

在電腦版及其他機種上皆大受歡迎的「卒業Ⅱ」也將在ＳＳ上登場。此次在構圖上比起其他機種多下了許多功夫，因此其畫面的完成度將讓所有的玩家驚嘆。遊戲以大家所熟悉的學校做為故事發展的舞台，不僅可讓大家感覺很親切，同時也很容易便能沈浸於遊戲之中。在遊戲裡，你擔任的是指導學生的老師，而接受指導的學生毫無例外全是問題學生。雖然可能會因一連串的麻煩對學生失望，但也會有快樂。

老師也打從心底希望能成爲她們的伙伴



▲這些全都是在開幕的畫面時所使用的展示畫面。學生的歌聲流入背景音樂中，讓人感到莫名的欣喜。

▶平常是感情相當好的同班同學。

3年B班的成員

能夠成為女子學校的老師真幸運！但是學生們都很可愛則是更加的幸運!!正當你沾沾自喜之時，你的教師生活卻突然走入了充滿荊棘之路；你所指導的5個學生，全都是一些問題人物：成績雖優秀，但卻無協調性的石橋美佐子；反抗性勝過男人的犬塚沙緒里；嗜玩如命的好玩少女辛蒂櫻井、天真爛漫的谷由利佳，再加上行爲無法捉摸的安田舞奈。到畢業為止，能將她們調教成像樣的淑女嗎？

名由利佳

▲對於性感男人無法招架的她，是個難以應付的學生。其不良行為比起其他的學生來說還算可愛，具有開朗的個性，與大家相處愉快。



▲完全不想唸書的犬塚，似乎對學習一點興趣都沒有。但是只要能引起她的興趣，她就會很自動地的向所有事情挑戰，是個充滿幹勁的人



▲辛蒂只喜歡跳有氧舞蹈，到處都可見到其魅力。由於她沒有什麼品味，因此常做出些亂七八糟的事。但是只要溫柔以待，一定會改變…



▲天生脆弱的美少女安田。但是她卻會突然做出令人無法理解且激烈的動作，是班級中最大的問題兒。要理解她，是件很困難的事。

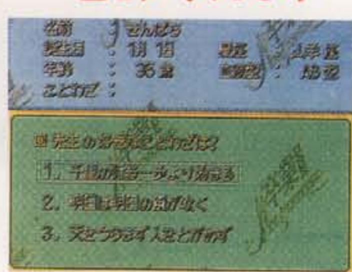


▲會自動自發唸書的石橋。如果教學的水準低的話，會引發她的神經症。由於魅力低，常與附近的學生起衝突。也是個不好應付的學生。



▲不唸書卻跑去約會的辛蒂。決定叫她參加下週補習。

老師（玩家）

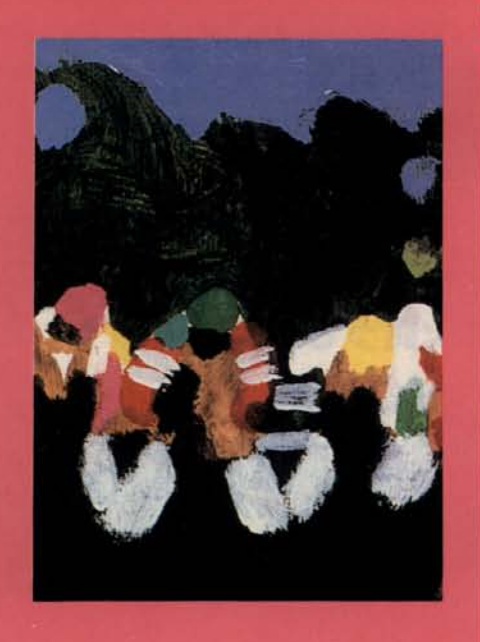


▲這就是你所扮演的老師角色的設定畫面。把名字、生日、年齡、血型及喜歡的諺語輸入後便完成設定。教師之路，就從此展開了！

●發售日期／95.08.11
●發售廠商／山河社
●發售價格／￥6800



項目	評價
畫面	★★★★★★☆☆☆☆
音效	★★★★★★☆☆☆☆
操作性	★★★★★☆☆☆☆☆
困難度	★★★★☆☆☆☆☆☆
保存度	★★★★☆☆☆☆☆☆



ウイニングポストEX

賽馬大亨EX

●發售日期／ 95.08.11

●發售廠商／ 光榮

●發售價格／ ¥ 6800

評價表	
畫　面：	★★★★★☆☆☆☆☆
音　效：	★★★★☆☆☆☆☆☆
操作性：	★★★★☆☆☆☆☆☆
困難度：	★★★★★★★☆☆☆
保存度：	★★★☆☆☆☆☆☆☆

為了愛馬，再忙再累都沒關係！

照顧馬匹的調教師

在廄舍中會聽到調教師、所屬騎師及廄務員談論有關出賽馬匹的狀況。在一開始時由於出賽馬的登記及調教都由調教師來照顧，故主要是為了收集情報，而來到馬廄之中。為了自己的馬，要不辭辛勞地多跑幾趟。



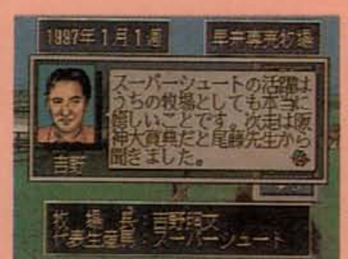
▲騎師會告訴你馬的狀況，故一定要和他談話。



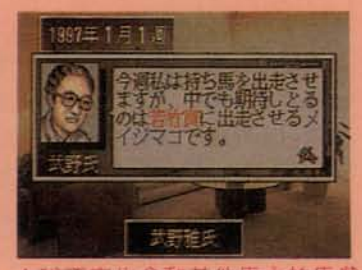
▲出賽的報名雖然是由調教師來負責，但費用還是得自己來付。

交易從了解對方開始

訪問牧場及其他的馬主也是有必要的。在牧場中，除了可得到生產的馬的情報外，也可參加小馬的競價。由於拜訪過其他的馬主後就可進行馬的購入及販賣！故要經常性的把對方的資料牢記在頭腦之中才行。



▲除了生產出來的小馬外，也要檢查一下此處的代表品種。



▲說不定也會和其他馬主的馬參加同一個比賽，擔心嗎？

目標為世界凱旋門賞!!

這一次所介紹的只有遊戲序盤的一部份而已，後面的故事還長的很呢！要是貯存了足夠的錢的話，就可以買入牧場生產自己所喜歡的馬，如此一來就可以培養出實力更強的品種。此外，以馬的買賣來賺取資金也是一件重要的事情。雖然本遊戲中沒有所謂的〝結束〞，但所有玩家所急欲爭取的，莫過於世界最高榮譽的〝凱旋門賞〞。得到此獎的馬，便可算得上是世界最強的馬。

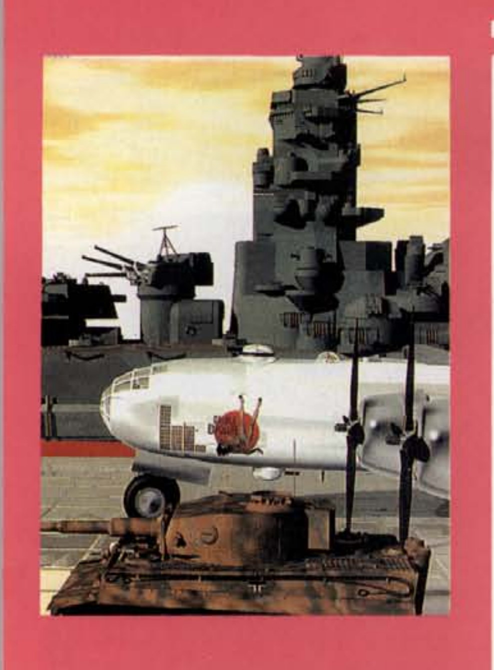


▶榮譽的獎牌。有信心拿到嗎？

◀各馬匹與選手的資料。



SLG



大戰略SS

ワールド アドバンスド大戰略～鋼鐵の戰風～

●發售日期／ 95.09.29

●發售廠商／ SEGA

●發售價格／ ¥ 5800

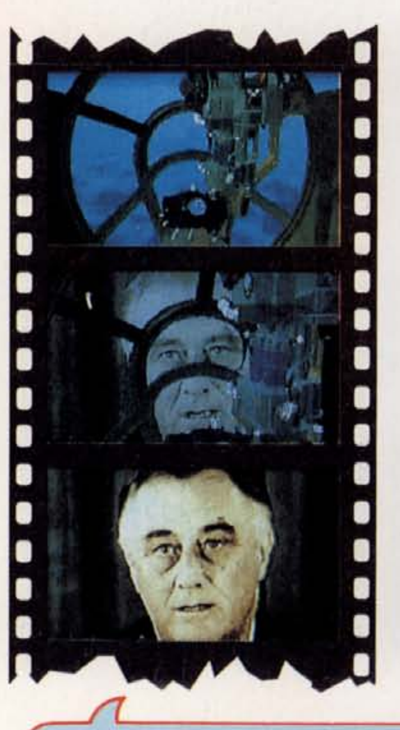
評價表	
畫面	★★★★★★★★☆☆
音效	★★★★★☆☆☆☆☆
操作性	★★★★★☆☆☆☆☆
困難度	★★★★★★★☆☆☆
保存度	★★★★★★☆☆☆☆

3種劇情加上3種開場動畫!!

由德國、美國、日本中選出喜歡的一國來進行軍事行動的遊戲，就是此款「大戰略」。雖然要選那個國家來進行遊戲是玩家的自由，但在這裡要告訴大家一項新的消息，那就是：在軍事行動模式中，依據所選的國家不同，可看到不同的開場動畫喔！

這一次要為大家介紹的，是選擇美國時所會看到的開場動畫。以立體畫面所描繪出來的B—29轟炸機及以當時的寫實電影所剪接出的映像，將可讓你感受到如戰爭電影般的震憾！順便一提，若選擇德國時是以戰車，選擇日本時則是以戰艦來作為主要的開場動畫。在開場動畫中登場的武器都可說是各國的象徵，即使是把這些畫面當作是歷史資料，也相當具有一看的價值。



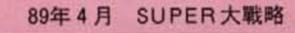


美國的～ ～鋼鐵雄風～ IRON STORM



▲以立體方式描繪的B—29轟炸機，為美國國力的象徵。開幕時會登場。

羅斯福總統閣下也將在本遊戲中軋上一角



SEGA版「大戰略」系列之系譜

89年4月 SUPER大戰略



▲雖然移植自電腦版，但卻有原作所沒有的間接攻擊及戰鬥的動畫。比起原作，完成度更高。

▼兵器更進化，且採用改良後的系統。以軍事行動模式將二次大戰時德軍的戰鬥忠實地再度重現。



'91年6月 ADVANCED大戰略

'95年9月 WORLD ADVANCED大戰略



▲新增加了日本及美國的軍事行動模式。兵器的種類也有增加，且大幅縮短了敵人的思考時間。

遊戲系統的進化、改良

為了讓玩家們更能享受到遊戲的樂趣，本次「大戰略」的系統比起前作，亦做了許多方面的變更。首先最大的變更，就是新增加了援軍及增援的系統。援軍會從敵軍，或是敵方的同盟軍部隊中突然冒出來。雖然他們與勝利條件無關，但卻是可左右戰局的重要因素。相對的，增援則是戰鬥一開始時作為玩家一方的伙伴，而配置在地圖上的部隊。雖然他們相信值得信賴，但由於只是增援而已，因此無法帶到下一關去。

其次，在前作中受到好評的兵器之進化、改良系統只有在軍事作戰模式中才能實行。和前作相同，要使兵器進化得要有一定的經驗值才行；不過這一次除了進化外，連改良都得要有某個程度的經驗值，這是和前作所不同之處。

除了這些之外，其他也還有許多變更之處。玩家可參考右邊的一覽表來做一番比較。



▼在現實的戰爭中，幾乎沒有派上用場便被擊沈的大和戰艦也會出現。依據玩家的功力，可使用到終戰為止。一定要試試46吋砲的威力！



◀這就是初次公開的戰略地圖。只要把游標移至敵兵器上，就可了解狀態。





▶在空中戰方面，當我方的飛行機與敵方的飛機映在畫面後並變成此畫面時，就表示戰鬥開始。以天空為舞台，一場敵我方不分的獵犬式追逐就要展開！



▶只有少數人才知道的納粹德軍之全翼幻象機。由於在試作階段便已終戰，故從未投入實戰當中。此種夢幻兵器恐怕只有這裡才看的到。



▼▶以高射砲進行的對空攻擊也相當有實感。但在相當高度飛行的B—29轟炸機等，用高射砲大概打不下來。

占領與轟炸

為了要在此遊戲中獲勝，必須要占領敵人的都市，或進行破壞才行。要佔領敵人的都市，只能利用步兵及變型步兵來完成；而若進行破壞，則必須在其後隨即進行建設才能成為玩家所有的城市。不論是占領還是轟炸，都一次便可以完成。因為這樣，相對地玩家也必須要死守住自軍的都市才行。





信長野望天翔記

信長の野望　天翔記

●發售日期／95.09.29
●發售廠商／光榮
●發售價格／¥ 9800

評價表	
畫面	★★★★★★★☆☆☆
音效	★★★★★☆☆☆☆☆
操作性	★★★★★☆☆☆☆☆
困難度	★★★★★★★★☆☆
保存度	★★★★★★☆☆☆☆

感受SS版「天翔記」的魅力

「信長野望天翔記」是歷史模擬遊戲的代表作—「信長的野望」系列的最新作。連同前作的「霸王傳」，為新信長系列的第二彈。在這裡，我們將為你徹底追蹤只有在SATURN版中才有的機能，以及只有在「天翔記」中才能看到的獨特魅力。



▲執行指令時的畫面，全部用寫實的方法來描繪。

開幕畫面以ＣＧ再現能的動作

一直是使用實景ＣＧ來表現的開幕畫面，這次將有新的改變。在「天翔記」中則是以動態視覺畫面來表現，感覺相當的順暢。



◀跳出能舞的人是信長嗎？

全新觀念的軍團制

過去的「信長野望」遊戲，是在國或城等地理單位中進行武將、士兵的管理；但在「天翔記」中，針對此點則完全以軍團單位來進行。

所謂的軍團，是以信長為代表的大將軍所採用的單位，由軍團長及其屬下的武將所組成，成一個一個獨立的軍隊來進行活動。在這個時候，軍團長和大將軍所具有的權限大致上差不多。

第１軍團以外的行動則委任各軍團長來決定。此時各軍團長的思考方式，是透過其評定及指令的執行所鍛鍊出來的。因此要如何來好好地培育這些自己的分身，將是一項重要的課題。另外，在選擇軍團長的人選之時，要把其野心視作一項重要的能力，因為野心和軍團的行動力有很大的關係。



▲決定各軍團行動方針的就是評定，這只有大將軍才能實行。

文化性的戰鬥「披露」

所謂的披露就如其名所示，是把平常鍛鍊的成果披露出來的場所。進行的方式包括有茶會、御前比賽及問答等。召開披露大會，必須要有作為獎賞的家寶及許多的行動力才行。至於得到的回饋，則可提昇參加武將全員的能力。以７名武將及１名來賓進行淘汰戰。

以茶水決勝負！



▶由於採淘汰制，故有進級法。



◀羽柴秀吉對黑田官兵衛的攻防戰。

武將能力

由武將的能力值來進行分配的方式已取消。但是卻有表現出將來性的才能及在「三國志Ⅳ」中率先採用的技能會在此初登場。

實行能力及才能

在把武將教育列為重點的「天翔記」中，把目前所擁有的能力稱作實行能力、因教育而發展出的能力叫做才能，而學習的速度稱作習得度。能力的提昇，包括指令的執行、講授及披露三方面。隨著年歲的增加，能力會隨之減退。另外，會變化的能力只有政治、戰鬥及智謀，魅力及野心不變。

▲授課內容之一的鷹狩。可提高騎馬能力或智謀等戰鬥的能力。

技能

設定的技能共有８種：一喝、暗殺、流出、煽動、流言、弁舌、燒討、及挑撥，每一個都可在軍團調整策略或戰鬥時善加使用，逆轉戰況也並非不可能。因此，要好好對待有技能的武將。成敗決定於智謀。

兵科適性

基本兵科有輕騎兵、騎馬及鐵砲水軍等，依武將所擅長的順序，分別以Ｓ～Ｅ表示。每一個兵科都有其各自的特長，戰鬥時必須要依據平衡性、作戰方針及參戰的武將來考慮其編成才行。在特殊兵科方面，有騎馬鐵砲等。

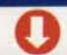
靈活運用8個不同的軍團指令！

軍團指令是指對我方勢力全體，或者是大將軍對其指揮的軍團武將所下達的命令。除了可用〝人事〞〝教育〞來培養強力的武將，還可利用〝外交〞 調略〞來爭取其他勢力，使我方更為強大。這是本遊戲的基本操作，對於各項指令的功能，一定要牢牢記住。



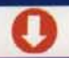
◀各勢力決定其去留。也有中立者。

大名 由玩家操作負責出示指令



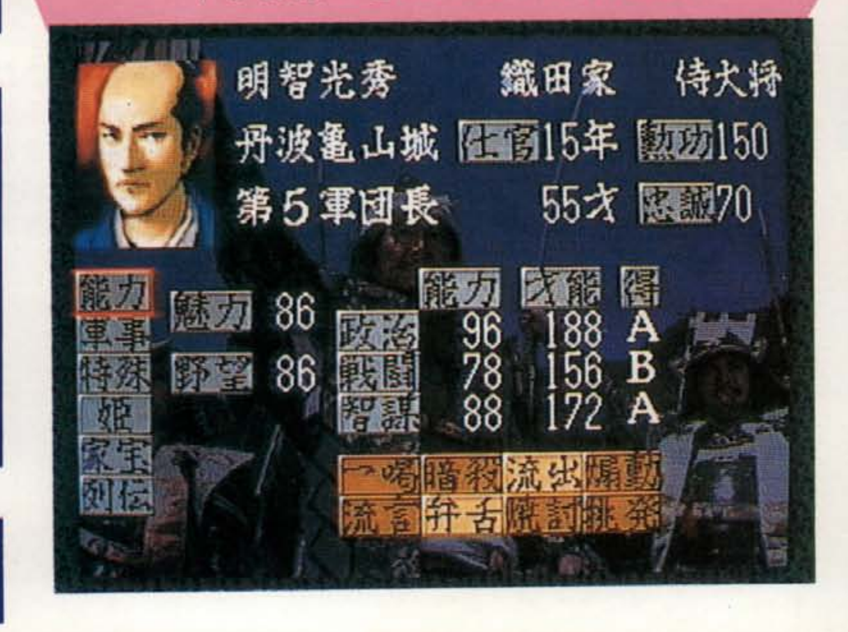
軍團指令

人教軍物外調戰評
事育團資交略爭定



武將 第一軍團的武將

「天翔記」的武將資料畫面









ACT

人事

因應功勳給予報酬

除了可任用浪人為武將，晉升建立功勳的武將外，還可將大將軍的女兒許配給武將為妻。如此一來，連武將那邊的親族也都可以成為大將軍的一族。



軍團

選擇適任的武將

進行軍團編制的指令。比方說，可將2個以上的軍團合併成1個，或進行軍團長的替換等。為了要善加利用大將軍手下的8個軍團，這個指令相當重要。



外交

同盟多也是項實力

與其他的勢力結為同盟，建立友好關係的指令。與我方結成同盟者，便不會在戰爭時依附敵方的勢力。如果把大將軍的女兒嫁給同盟的話，雙方的友好關係會更鞏固！



戰爭

伺機進退引燃戰火

準備與其他勢力掀起戰爭的指令。好好地做好戰爭的準備是最重要的一件事。其次對軍團的配置、軍團長的指揮等也要先慎思後再做決定。這是擴大勢力的最快方法。





教育

武將強軍團才會強

為了提昇武將的能力而進行授課。劍術可提昇〝戰鬥〞，而茶道則可提昇〝政治〞的能力。藉由此項，可培養出賢能且強力的武將。如果要進行比較，可利用披露。

物資

購買物品精打細算

可進行米、馬等物資的買賣及輸送。要是和負責買賣的商人間有高度的友好關係的話，就可以好價錢取得物品。，另若負責採購的武將具辯舌能力的話則可進行殺價。

調略

敵武將的忠誠為關鍵

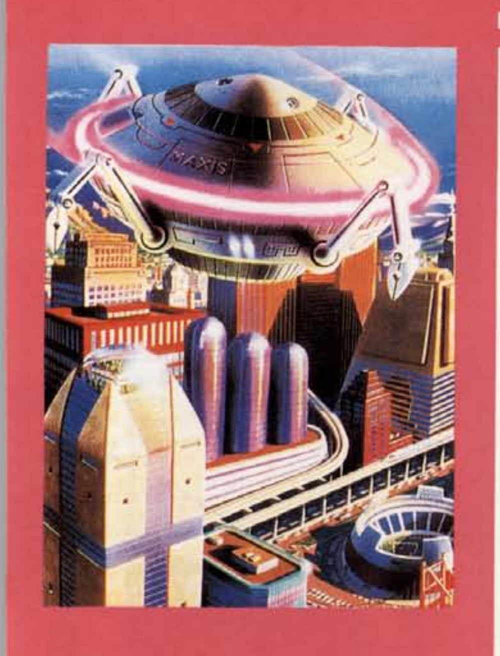
與其他勢力中忠誠度較低的武將相通，使他投向我方的指令。除此之外，還可利用武將的暗殺、放火、放假情報等來挑起戰爭。在戰爭時，可做為有利的戰略運用。

評定

重視內政還是軍事？

對非在自己指揮下的軍團下達戰略指示的指令。若是重視內政的話，可指示儲存金、米等，是決定軍團的基本方針的一項指令。要重視內政？還是軍事呢？





模擬城市2000

シムシティ2000

●發售日期／ 95.09.29

●發售廠商／ SEGA

●發售價格／ ￥5800

評價表	
畫　面	★★★☆☆ ☆☆☆☆☆
音　效	★★★★☆ ☆☆☆☆☆
操作性	★★★★☆ ☆☆☆☆☆
困難度	★★★★☆ ☆☆☆☆☆
保存度	★★★★☆ ☆☆☆☆☆

把我們的街道給繁榮起來！

全國的市長狂所引頭盼望的SATURN版「模擬城市2000」終於滿載著新功能登場了！由於本款遊戲是依據電腦版原作所改編而成，因此除了許多地方仍保有原味外，　還利用了SATURN的特性使遊戲在構圖及系統上更上一層樓。比方說，隨著年代的流逝會有大變化的建物構圖及培增的遊戲劇情。比起一般的移植遊戲，本遊戲的改良之處似乎要多很多，故「模擬城市2000」可說是原版遊戲的完全更新版。另外，對於街道的成長速度方面，玩家可以把它加快。如此一來，就可以在毫無壓力的情況下進行整個遊戲。

除了初次玩本系列遊戲的人外，連「模擬城市」系列遊戲的迷哥迷姐都可以用全新的感覺來玩此款遊戲。新的城市就要在此發展，其進步就完全靠你啦！



將歷史的流程凝縮起來的電影

在開幕畫面時，可看到以電腦繪圖（CG）所描繪出來的電影。看到往宇宙飛行而去的太空船，會讓你在設計城市時更加有想像力。在遊戲進行前，先享受一下吧！



◀請看往大宇宙前進的太空船雄姿！

▶由蜘蛛機械人手中逃出的太空船。

街道可以三種視點來觀察

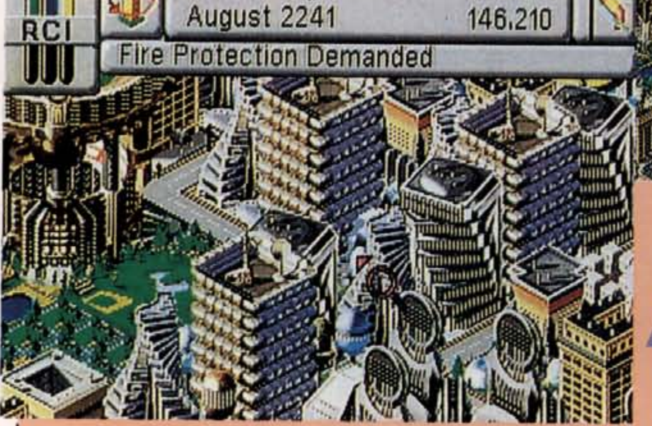
在本遊戲之中，共有３個視點可供選擇：可看到街道全景的長視點，可了解建物細部的上方視點及中間視點三階段變化。在遊戲時，有時會需要觀察街道全貌，有時則需要觀察來往一輛輛汽車，故三種視點都會派上用場。

轟隆

▶要了解街道的發展狀況得使用長視點。如此可冷靜地觀察自己的街道。



轟隆



轟隆

◀▲就像這樣進行三階段的視點變化。實際的街道製作，以上方視點來進行會比較方便。若進了一陣子街道成長了，再以長視點來掌握街道整體脈動。就這樣配合展開來改變視點。

哇～救命!!市長的考驗接連而來!

本遊戲其中一項值得注意之處，就是建築物會隨著年代的推移有很大的變化。當在1900年代看到的都是近代前的建築樣式，2000年代則轉變為現代風，到了2100年則只變成充滿了高科技感覺的未來式建築。從樸實可愛的1900年代建築、到近未來的2100年代建築，看著這些建築物改變風貌，可讓人感覺到歷史的轉變。



▼1990年代街道的樣子。中央的四角形建物為體育館。如此令人值得懷念的建築物也隨著時光流逝…。

▲進入21世紀後，建築就變的較現代化了。街道的發展也會越來越大。

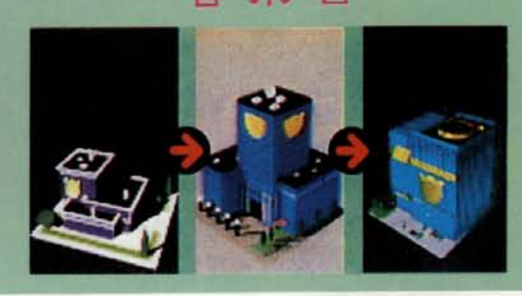
▼進入2100年後，建築急速變化，處處可見後現代的建築。連體育場也變成這種不可思議的模式。

消防署



給水塔

警察署



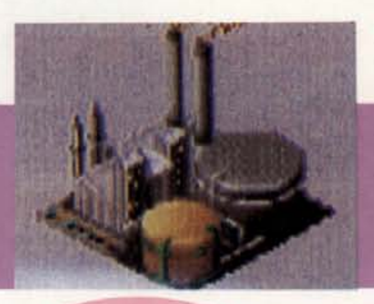


超過15種類的新劇情，絕對能讓你感到滿足。各劇情的進行都以巴塞隆納、亞特蘭大等實際上有的地方當做舞台，當然也有在日本進行者。

此處爲重點所在

發電所有各式各樣的種類。在1900年時只有３種類，但隨著時間的經過會慢慢開發出新型的發電所。在這裡要記住的是，幾乎所有的發電所都有五十年的壽命。且依發電所的種類不同，電力的供給量也會有所不一樣。

石油



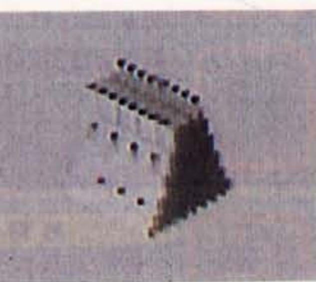
◀一開始便可作成的發電所。雖可使用、但有使用年限且也會造成公害。要計畫好在中途進行更新。

原子能



◀無公害且成本低的發電所。但如果一不小心發生外洩，將會使周圍土地都遭受污染而無法再使用。

水力



▶不會引起公害，也無百年的壽命限制。聽起來雖好，但電力供給量相當小，且僅能設在瀑布上游。

太陽能



▶利用自然的能源，無公害的發電所。但電力供給量會受天候影響。同類型尚有風力發電。





◀新的劇情有這麼多！做為舞台的街道也豐富。

宇宙人來襲

2050年的亞特蘭大有飛碟來襲！你的任務是要把飛碟所引起的火災撲滅，且在５年內把人口增至７萬２。



◀蜘蛛型機械人發生暴動！不得了啦!!

密西西比河氾濫

1993年時密西西比河大氾濫！必須在早期就將氾濫改善，且在５年後把人口提昇至11萬８仟，重建街道。



◀河川的水甚至淹到墨西哥那邊去了。

復興公害都市

以公害問題日趨嚴重的芝加哥爲舞台。你的課題是解決這些公害！並在10年之內把工業地帶人口增加。



◀裊裊上昇的煙，是從工廠排出來的。

SLG



美少女夢工廠2

プリンセスメーカー2

●發售日期／95.10.27

●發售廠商／微網社

●發售價格／￥7800

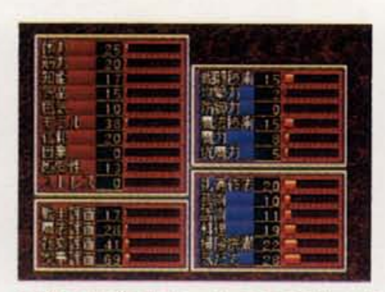
評價表	
畫　面	★★★★★
音　效	★★★★★
操作性	★★★★★
困難度	★★★★☆
保存度	★★★★☆

女兒的未來，完全由你決定！

從電腦到家庭遊樂器，不管移植到那都大受歡迎的就是此款「美少女夢工場２」。在ＳＳ主機上不只是包括了前作的各種功能，還加入了一些新角色而且畫面也全部重新繪製；眞可說是集大成之作。

本款遊戲是要把天空之神所賜給我們的10歲女兒在８年的時間中培養敎育的養成模擬遊戲。當女兒迎接18歲的生日，便依據你的養育方式來決定遊戲的結局一也就是女兒的將來。要投注所有的愛來養育她？還是採取放任主義完全都由你來決定。女兒的成長模樣是以體力及智能等10項基本能力，和戰鬥技能等12種技能值，及４種類的評價來決定的。想成為什麼樣的人，就得往那一方面有關能力進行訓練才行。各位玩家，現在就讓我們以培養公主為目標，開始玩吧！

▲不要讓這個孩子的笑臉蒙上陰影，在８年的時間內，努力培養她！



▲檢查狀態畫面，注意各項能力値的變化。

要好好調整每日的行程表

那麼，到底要做些什麼，才能開啟往公主之路呢？為了養育女兒而設的日程表共有「鍛鍊女兒」「讓女兒勞動」「展開武者修行」及「讓她休息」等四項。玩家必須把這四種類的日程表好好調整，才能培養出出色的女兒。由於要進行「鍛鍊」需要有資金才行，故在遊戲序盤時要多讓女兒打工來賺點錢。雖然才10歲就要工作有點可憐，不過這樣反而可使她在某些狀態方面有所長進，故絕對是為了她好。

鍛鍊女兒



◀雖然花錢，但卻是提昇狀態最有效果者。

展開武者修行



◀成長到某個程度後，便可展開武者修行。

讓女兒勞動



◀雖然工作可賺取金錢，但也會累積壓力。

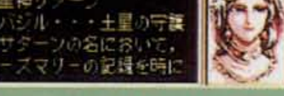
給予她休息



◀從「旅行」和「到城鎮玩」中進行選擇。

10位看著女兒的守護星神

在遊戲一開始時設定了女兒的生日後，就會依據此日期來決定女兒的守護星。守護星的不同，會造成女兒初期狀態的不同。



▲在ＳＳ中是具家庭味的女兒。

守護星名	女兒的生日	守護星名	女兒的生日
天王星神烏拉努斯	１月20日～２月18日	太神索爾	７月23日～８月20日
海王星神聶普契恩	２月19日～３月20日	水星神馬裘利	８月23日～９月22日
火星神馬茲	３月21日～４月19日	金星神維納斯	９月23日～10月23日
金星神維納斯	４月20日～５月20日	冥王星神哈帝斯	10月24日～11月22日
水星神馬裘利	５月21日～６月21日	木星神丘比特	11月23日～12月21日
月神穆思	６月22日～７月22日	土星神沙坦	12月22日～１月17日

爲女兒加油的四名訪問者

工作、唸書、每日過的如此忙碌的女兒，會有４位訪問者來拜訪。這些人是為了獎勵女兒的努力，而來給予祝福或提昇其能力値的人。雖然同一個人可遇到好幾次，但每次給的祝福都會不一樣，故要努力地多遇到他們幾次。

瓦露婆利亞
◀可提高戰鬥技術或攻擊力等武術系的能力值。

斐依
▶可提昇難以上昇、及魔法系的能力值。為大魔法使。

拜蒙恩
◀會給予藝術系的祝福，為女兒進入社交圈所不能或缺的。

德莫沃伊
▶給予家事系的祝福，在４人之中是最容易遇上者。

爲了要成爲公主就得接受層層考驗！

養育女兒的方法，是在每年除了10月以外的11個月中，給予她一些教育或建議。由於10月是收穫祭，因此無法進行平常的日程表選擇。另外，除了平時選擇的日程表外，在一定條件下會有事件發生，且其會對女兒的能力值造成影響。在事件之中，有些可以提昇平時難以提昇的能力值；故遇上事件時，要好好地應付並檢查能力值的變化。

注意能力值的增減！

如果以公主為目標來養育女兒的話，那麼就千萬要注意能力的增減。對於狀態畫面中可加以確認的26個能力值，一定要隨著遊戲的進行不停地觀看檢查才行。否則要成為公主可就難了！

另外，除了提昇狀態表的各項能力外，也別忘了要擴展女兒的「人脈」。要擴大人脈，可在主畫面時選擇「前往城堡」來加以進行。到了城內後，依據女兒之能力值的各項等級，可和城內的不同人會面。從守門者到魔術師，可與不同的人進行接觸，藉此擴展自己的人際關係。



▲一開始和守門者見面。城的人會對「禮儀作法」給予你嚴格忠告。

能力值的變化



◀在壓力0的狀態下讓女兒去工作。

◀選擇「黑暗酒吧」為打工地點。

◀6種類的能力值會產生變化。

◀雖然魅力增加，但壓力也是。

壓力為最大敵人！

如果太熱心地教育女兒，一心一意只想提昇她的能力值的話，可是會有麻煩產生哦！之所以這樣說，是因為能力中也有愈少愈好的項目存在，如「因業」及「壓力」等。由於因業只有在進行特定的打工時才有所增加，故還可以不要太理它；但如果是壓力的話，不論是打工、讀書它都會增加，且一旦累積過度，便會引起生病或無法管教，故對於壓力一定要好好地解消。總之，太勉強的話反而反效果！



▲如果變成這樣，就是你的不對了。女兒看起來也好像很痛苦。





愛是最有效的壓力解除法

當壓力累積時，最有效的解除方法，應該還是讓女兒休息！吧尤其是「到城鎮去遊玩」一項，對於壓力的消除具有很好的效果。另外，「旅行」除了可看到女兒可愛的畫面外，也能減少壓力的累積。不論是遊山或玩水，都具有一樣的效果，不妨兩種都試試。

由於旅行畫面的構圖會隨著女兒的年齡及季節而有所變化，故若想把所有的畫面都看完，也不是件容易的事。總之，想到的時候就看看吧！



◀以蛋糕來解除女孩子的壓力。



◀雜貨店中賣的玩偶也很有效。

結局共有70種以上 能看見女兒的所有將來嗎？

雖然我們的最終目標是使女兒成為公主，但這並不代表這就是此遊戲所有的魅力。事實上除了成為公主外，本遊戲還備有70種以上不同的女兒將來發展狀況。

另外，隨著在8年的養育期間，玩家所採取的行動不同，在結局時女兒所說的訊息也會有所變化。擔任女兒角色的配音的，是聲音甜美的久川綾小姐。如此悅耳的聲音會說出感謝的話呢？還是驚人的話？這完全就要看你的教育方式才知道了。

爸爸…謝謝您多年的照顧…



▲▶在回想完與父親共渡的8年後，就要決定女兒的將來了。你的女兒是否夠資格成為公主呢？

STG

威力最強?加合?無敵?音效測試?事件選擇?金錢無限?隱藏關卡?操作秘法?隱藏角色?

最新・最強・最齊的遊戲秘技百科系列——各機種秘技全體集合

可有專門蒐錄特輯?請留意!差一個字就不是正統的尖端專業秘技叢書

全省實力銷售中!超值價:NT120元

・為免魚目混珠、上當受騙，敬請務必認明(秘技大全)字樣

請留意!差一個字就不是正統的尖端專業秘技叢書！有了〝秘技大全〞叢書,利用不會影響資料的正宗秘技。玩得放心、破關開心～



SS大戰略

攻略MAP

1919年　締結凡爾賽條約
在第1次世界大戰戰敗的德國，不僅割讓了所有的殖民地以及領土，也有高額的賠償金。

1920年　成立國際連盟
由美國總統威爾森提議，而成立了國際連盟。不過美國並沒有加入連盟。

1923年　慕尼黑暴亂
由於凡爾賽條約的賠償金額太高，引起國民的不滿並支持納粹黨，而且計畫在慕尼黑進行革命。不過計畫不僅失敗，就連指導者的希特勒也遭到拘捕。

1930年　召開倫敦縮減軍備會議
英國、美國、日本、法國、義大利等5個國家，共同討論有關縮減海軍軍備的限制。

1931年　滿州事變
警戒共產勢力的關東軍，開始侵略中國滿州地方。

1932年　上海事變
以日本居民遭到殺害的理由，日本軍向上海展開攻擊。這時國際連盟向日本提出警告。

1933年　建立滿州國
關東軍扶持清朝最後皇帝溥儀，並建立滿州國。
希德勒就任首相
經由國民選舉使得納粹黨的黨主席希特勒，成為德意志帝國的首相。就任後實行獨裁。
日本、德國脫離國際連盟。由於要求日本從中國撤兵，而且不承認滿州國，所以日本決定退出。
希特勒政權以建立軍備為理由，而退出國際連盟。

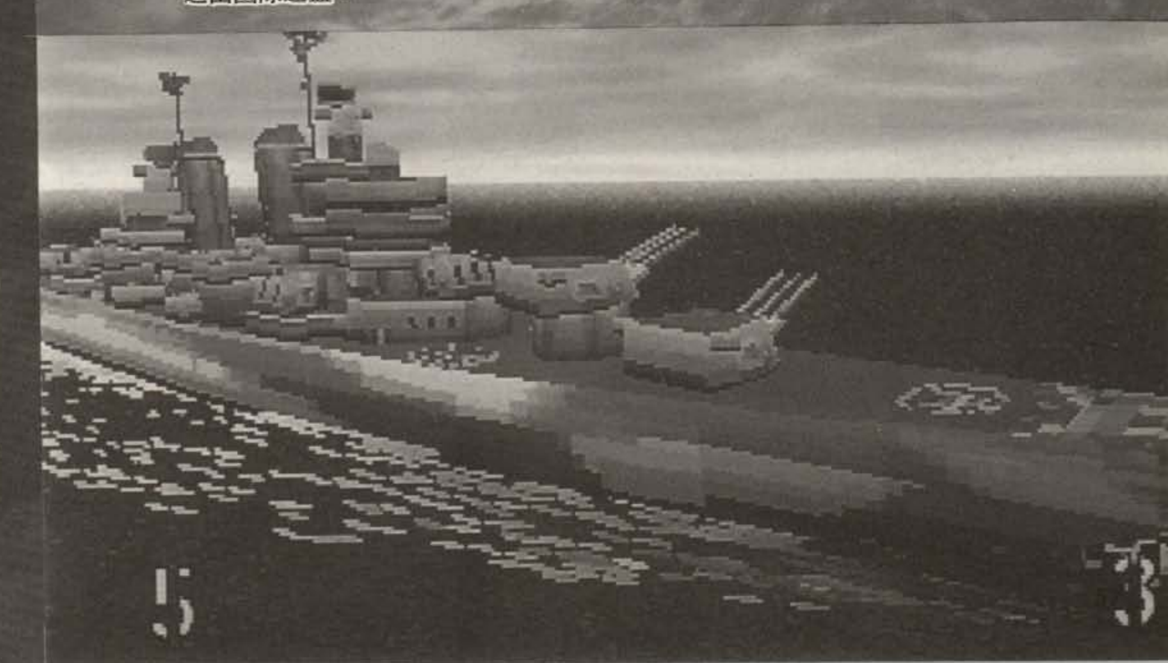
1934年　德國、波蘭締約和平條約
希德勒就任總統。
創設空軍、擴張軍備。
召開第二次倫敦縮減軍備會議
義大利沒有參加，而日本要求擴張軍備失敗。

1936年　德國進駐萊因非武裝地帶
萊因非武裝地帶再度擴張軍備。
連盟國也都承認。
日本退出倫敦海軍縮減軍備會議
日本退出激化建艦競爭。
羅斯福就任總統
西班牙發生內戰
德國空軍以義勇軍的名義參加佛朗哥軍。
柏林、羅馬締結成為軸心國。

1937年　中日戰爭
由於蘆溝橋事件而成為全面戰鬥的狀態。
近衛文磨就任首相。
和平派的首相就任。不過參謀本部擴大戰鬥區域。

1938年　德國展開動員
恢復徵兵制度，並準備要展開大規模的戰鬥。
進駐蘇德區
根據慕尼黑協定割讓了捷克的蘇德區。
與奧地利合併
根據選舉的結果，德國與奧地利合併。

1939年　德國、捷克解體。
由於外交恫嚇、捷克解體。
捷克合併，斯洛法克成為保護國。
締結德蘇不可侵犯條約。



日本篇

滿蒙前哨戰
↓
喀爾喀河的激戰
↓
真珠港奇襲作戰
↓
馬來電擊戰
↓
爪哇、蘇門答臘島侵攻
↓
模斯比攻略戰

勝利／平手

夏威夷攻略作戰
中途島攻略作戰

大勝
勝利／平手

印度侵攻作戰
第二次索羅門海戰

大勝／勝利
平手
平手
大勝／勝利

美西海岸登陸作戰
血丘作戰
馬達尼卡河攻防

大勝
勝利
平手

大勝／勝利
大勝／勝利
平手

印巴攻略

平手

新幾內亞防衛戰

大勝／勝利

馬里亞納海戰

大勝／勝利

結局
結局

雷泰會戰

大勝／勝利

印度攻防戰

菊水一號作戰

大勝／勝利
大勝／勝利
平手
平手

沖繩本土防衛戰
沖繩本土決戰

結局
結局

大勝
勝利

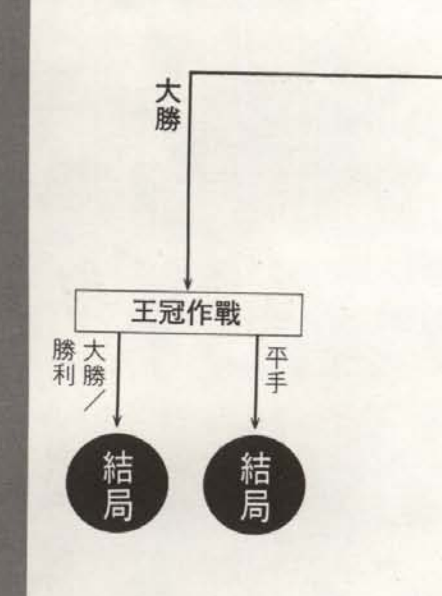
日本本土決戰

大勝
勝利

結局
結局
結局

劇本
分歧圖表

美國篇



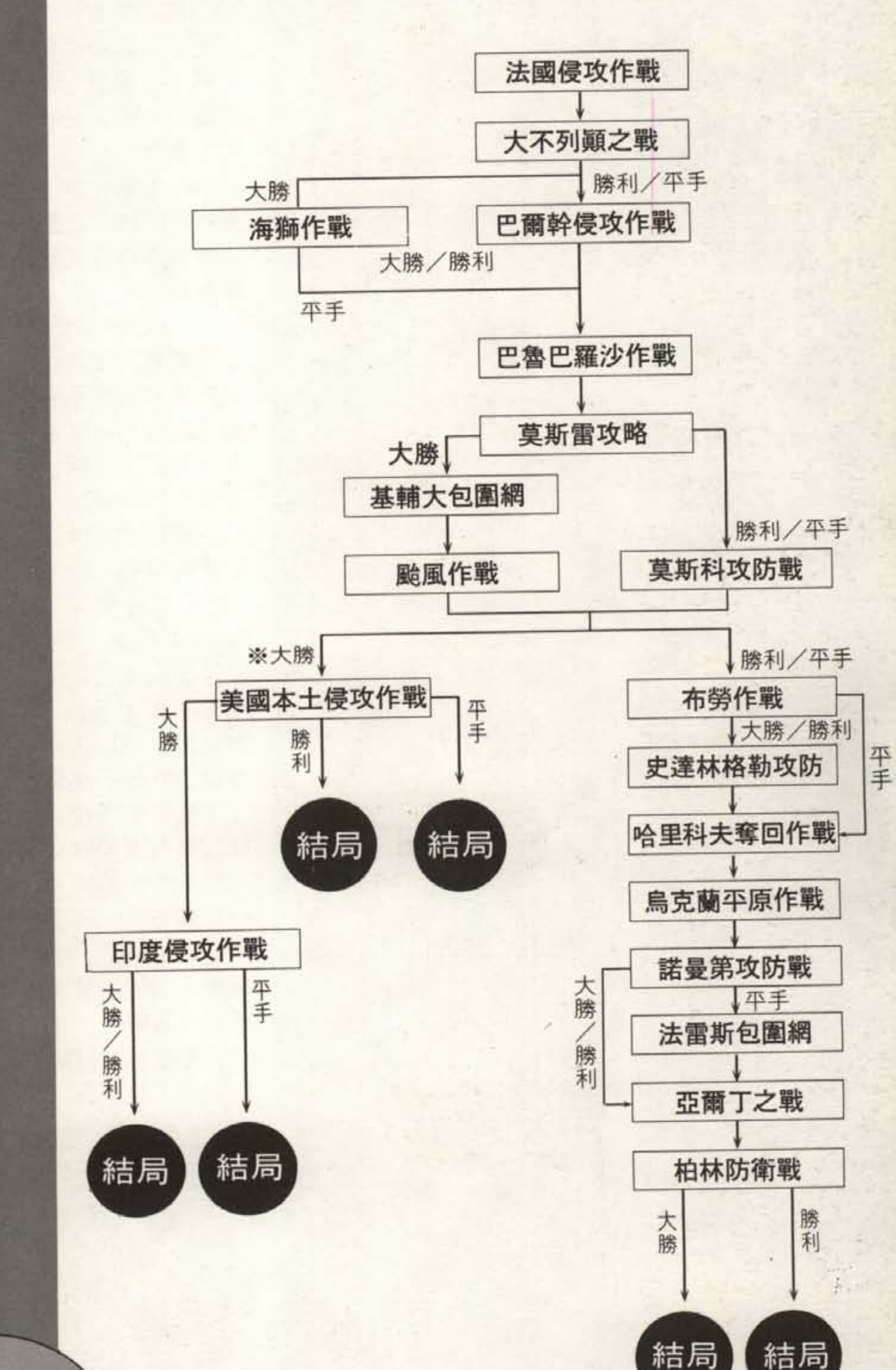
劇本
分歧圖表

德意志篇

劇本
分歧圖表

珊瑚海海戰
↓ 大勝／勝利
中途島海戰
↓ 大勝／勝利
東索羅門海
↓ 大勝／勝利
韓德森基地的攻防
↓
新幾內亞登陸作戰
↓ 勝利／平手
塞班奪回作戰
↓
雷泰島登陸作戰
↓
沖繩攻防戰
勝利 → 結局
平手 → 結局

新幾內亞登陸作戰 → 大勝
諾曼第登陸作戰
↓
龍作戰
↓
巴魯吉的戰鬥
↓
前往柏林之路
大勝／勝利 → 結局
平手 → 結局



只有在「海獅作戰」中獲得“大勝”，才能夠進行「美國登陸作戰」。這時即使在「颱風作戰」、「莫斯科攻防戰」得到“大勝”，也只能進行「布勞作戰」。

滿蒙

滿蒙前哨戰

（ノモンハン前哨戰）

作戰命令●在滿蒙的南方，小規模的外蒙古軍通過喀爾喀河，所以也造成非法進入滿蒙領地。帝國領軍以極快的速度，擊破在諾羅高地附近的敵人，而且也將敵人驅逐到喀爾喀河的左岸。

■作戰情報

作戰期間	39、05、12～39、05、31
氣候	溫帶 2
本國部隊數	16
增援部隊	沒有
敵人勢力	★☆☆☆☆

■勝利條件

大勝	15回合內破壞敵人司令部
勝利	破壞敵人司令部

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入 1	收入 2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	200	300	2	2	0	12
外蒙古軍	500	100	5	0	0	8

不依賴威力不強的戰車組成以飛機為主的部隊

1939年 5 月外蒙古軍非法越過國境。地點是滿州國與蒙古國境的波隆巴爾草原。在草原中有川幅約50公尺寬的喀爾喀河，而且沿著支流有被稱為是滿蒙的小集落。

在滿蒙的附近，滿州國（日本）與蒙古（蘇聯）在國境的認知上有所不同，所以才會昇高緊張氣氛，並發生“滿蒙事變”。

在史實中由於馬上撤退的外蒙古軍進行挑釁，使得採取軍事行動的日本軍受到嚴重損失。損失的原因主要是因為戰車部隊的移防過慢，不過在這個地圖中，可從序盤開始使用戰車。所以也能沒有任何損失結束戰鬥。

在初期配備的武器方面，飛機是九七式戰鬥機，陸地兵器有八九式中戰車、九七式中戰車、九四式輕裝甲車、150米厘野戰砲、105米厘野戰砲、近衛兵以及步兵。包含中司令部在內，全部有12支部隊，不過只有 4 支部隊能夠生產新兵器。所以這 4 支部隊到底會生產什麼樣的兵器，將會影響戰鬥的進行。

在其後所發生的太平洋戰爭中，飛機以及海軍部隊成為日本軍的主要戰力。對於陸地戰的主力兵器而言，應該是以戰車為主，不過如果與各國進行比較，可以知道威力並不強，所以與其使用戰車，還不如重視野戰砲、對戰車砲或是近衛兵等。

在基本的陸戰類型上，為了要奪取制空權，就要在空中利用飛機援護，並再使用野戰砲或步兵等陸地部隊前進。所以如果有這樣的考慮方式，就要從序盤開始強化飛機。而且要利用序盤的 4 支部隊。在飛機方面，可以生產九七式戰鬥機以及九七式轟炸機，還有必須有 1 支部隊補充步兵，這樣才能確實執行佔領等各種任務。

以飛機進行援護並培養陸上部隊前進

外蒙古軍在喀爾喀河以及支流匯合的地點集結。戰力方面有戰鬥機的Ｉ－15、105米厘野戰砲以及75米厘野戰砲的砲隊，除此之外還有步兵。在史實上戰力與日軍差不多，不過日軍方面較有利。所以即使是大膽突進，應該也不會有很大的損失。

在進攻的方式上，要從滿蒙前往巴魯高地、諾羅高地，其後就是攻擊外蒙古軍的司令部。主戰力的野戰砲或是近衛兵，要配合飛機的援護前進。至於剩下的步兵，則能佔領巴魯高地或733高地以北的都市，並再向山岳地帶前進。

如果有九七式戰鬥機以及九七式轟炸機的強大威力，應該能夠簡單到達外蒙古軍的司令部。還有也能在接近時，使用九七式戰鬥機的7.7米厘機關槍或是九七式轟炸機的250公斤爆彈攻擊司令部。不過如果還有足夠的回合數，能利用陸地部隊累積經驗。這時能利用飛機徹底攻擊司令部周邊的砲兵或步兵，並援護陸地部隊前進。如果有足夠的燃料，能以飛機包圍司令部，並防止生產新兵器，這樣陸地部隊就可輕鬆接近。



喀爾喀河

喀爾喀河的激戰

（喀爾喀河の激戰）

作戰命令●戰敗撤退的外蒙古軍，再度結合蘇聯軍前進到喀爾喀河左岸，並開始構築陣地。帝國陸軍面對這樣的狀態，就是哈拉台地北部以及喀爾喀河左岸向南前進。其後結合右岸的部隊與蘇聯、外蒙古軍展開激戰，並一舉消滅外蒙古軍。

■作戰情報

作戰期間	39、06、26～39、07、25
氣候	溫帶 2
本國部隊數	24
增援部隊	沒有
敵人勢力	★★★☆☆

■勝利條件

大勝	在20回合內破壞敵人司令部（共有 2 處）
勝利	破壞敵人司令部（ 2 處）

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入 1	收入 2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	500	0	5	3	0	1
滿州軍	100	400	1	1	0	16
外蒙古軍	1200	300	12	0	0	23
蘇聯軍	1000	2000	10	1	0	31

依照史實的戰況爭取平手？

這是接續先前的地圖，並進行滿蒙事變的後半戰。由於日軍的損失超出想像之外，所以陸地就大量動員戰車部隊與砲兵部隊等，而空中則以九七式戰鬥機為主的航空部隊，對越過國境的外蒙古、蘇聯軍進行攻擊。不過在戰鬥的過程中，由於陸地部隊的威力不強，於是造成更大的損害。還有唯一優勢前進的航空部隊，因為蘇聯軍增強航空部隊的力量，使日軍陷入苦戰。

當這個事件發生 3 個月之後，日軍的部隊順利前進到自己所主張的邊境附近，不過，這次蘇聯軍卻發動高於日軍 3 倍以上的陸地部隊出擊。由於蘇聯大戰車部隊的攻擊，使得日軍撤退到蘇聯與蒙古所主張的邊境。在滿蒙事變中日軍完全失敗， 9 月15日在莫斯科簽定了停戰協定。

在史實中蘇聯軍與外蒙古軍雖然完全擊敗日軍，使得這個地圖中的日軍，也是陷入非常危急的狀態，在749高地有配置友軍的滿州部隊，但戰力並不是很強。還有如果沒有進行援護，外蒙古軍就有消滅司令部的危機，對滿州軍而言也是一項考驗

基本上如果考慮滿州軍的存在，其實有分散外蒙古軍與蘇聯軍戰力的效果，還有雖然情況非常不利，但如果考慮其後的進行，最好還是派遣滿州軍援護出擊。

如果這時能夠活用各部隊的前進方式，並適時援護攻擊，就有可能獲得勝利，或是打成平手。

奪取制空權利用飛機突擊司令部？

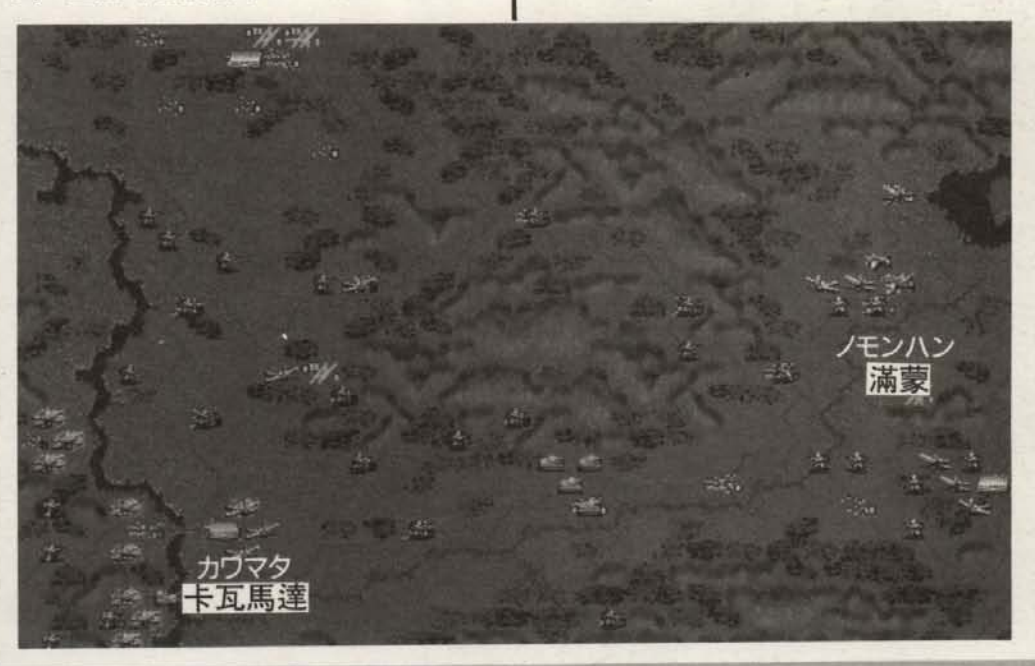
從序盤開始蘇聯軍就派遣輕型戰車ＢＴ－５，並向司令部推進。這時要在能夠進行生產的都市配備野戰砲。還有司令部周邊要配備步兵，並積極佔領周邊的都市。當佔領之後如果設置野戰砲，就可鞏固司令部的防衛。

當司令部有強大防禦能力之後，接下來就要奪取制空權。如果想要奪取這個地圖的制空權，必須要儘早攻擊731高地附近的機場。這時可利用飛機排除機場附近的野戰砲或步兵。不過序盤中因為滿州軍利用轟炸機破壞機場，所以要在外蒙古軍修復之後，再發動攻勢佔領。

當佔領機場之後，就可順利起降飛機，並攻擊外蒙古軍的司令部周邊，或是蘇聯在喀爾喀河東岸所配備的野戰砲部隊。在喀爾喀河所架設的 2 座橋可利用九七式轟炸機破壞，這樣雖然能切斷蘇聯軍與外蒙古軍的補給線，不過蘇聯軍也會馬上利用補給車修護。所以必須要在攻擊外蒙古軍司令部之前展開行動，否則就失去意義。

滿州軍主要是進行援護行動，如果戰力不足時，就可再組成 1 支步兵部隊。當從739高地向滿蒙前進並佔領都市時，如果利用滿州軍的戰力佔領巴魯高地，這種方式也能維護滿州軍司令部的安全。

外蒙古軍的司令部要以飛機陸續佔領周邊的都市，並再直接進行攻擊。





真珠港

真珠港奇襲作戰
（真珠灣奇襲作戰）

作戰命令●帝國海軍以 6 艘航空母艦為主，並組成聯合艦隊，其後偷襲停泊在真珠港的美國太平洋艦隊。在這次作戰的目的，就是要攻擊港內敵人的主力船艦，以及要壓制機場避免戰機的反擊。

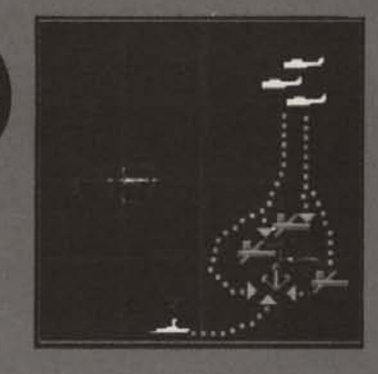
■作戰情報

作戰期間	41、12、01～41、12、15
氣候	熱帶 2
本國部隊數	48
增援部隊	有
敵人勢力	★☆☆☆☆

■勝利條件

大勝	10回合以內破壞敵人司令部
勝利	破壞敵人司令部

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入 1	收入 2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	100	0	1	11	0	9
潛水艇隊	—	—	—	—	—	—
美國	300	0	3	4	4	10
哈爾謝艦隊	—	—	—	—	—	—
紐曼艦隊	—	—	—	—	—	—

以九九式艦爆11型與九七式艦攻擊沈所有的戰艦或航空母艦

由於日軍已不可避免必須要與美國開戰，於是在41年12月 8 日以 6 艘航空母艦為主的日本軍機動部隊，對真珠港展開奇襲攻擊。當空襲部隊正式發動攻擊時，一共破壞了停泊的 8 艘戰艦以及200架以上的飛機，所以可說是完全獲得大勝。

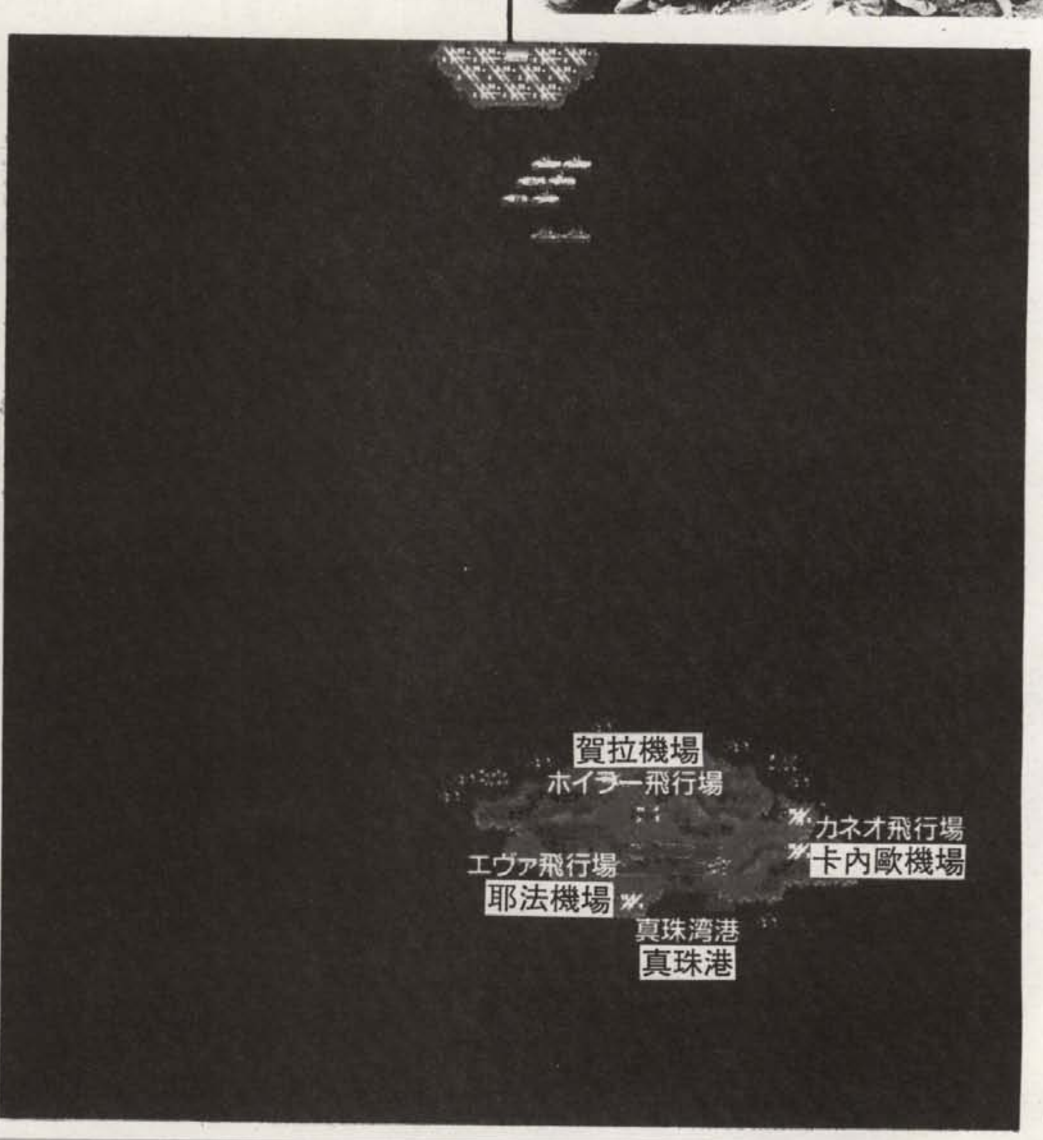
在遊戲中將會依照史實展開行動，不過，遭到破壞的只有美國方面的 8 艘舊型戰艦。

在海戰的戰力方面，並不是使用傳統的部隊，而是新生產的九九式艦爆11型以及九七式艦攻。由於分別生產 8 架，並利用航空母艦運送到歐弗島的北側。其後就對停泊在真珠港的舊型戰艦展開攻擊。

在攻擊的方式上，是以九七式艦攻的魚雷出擊，並再配合九九式艦爆的250公斤爆彈。至於美軍的司令部則是以戰艦的360米厘砲間接進行攻擊。360米厘砲的射程是 6 格，這時如果保持距離並快速砲擊，就可馬上破壞。

只要能夠發動猛烈的攻勢，很容易就可獲得大勝，不過如果速度太慢時，美軍就會增援。在12回合中，真珠港南方的海上會出現哈爾謝艦隊，而13回合右真珠港西北方海上則有紐曼艦隊登場。由於所剩的回合數並不多，這時將很難消滅 2 支艦隊。不過如事先配置部隊，也有機會一舉擊潰。





馬來電擊戰
（マレー電擊戰）

作戰命令●帝國陸海軍為了要獲得馬來半島的天然資源，以及攻佔有英國東洋艦隊基地的新加坡，就從新格拉、巴培尼、科達巴魯登陸，而且驅逐了傲慢的英國軍。

除此之外得到新加坡配備了威爾斯王子以及雷巴爾斯 2 艘主力艦的情報。由於預測這 2 艘主力艦將會阻止帝國軍的登陸，所以就利用海軍航空隊擊沈。

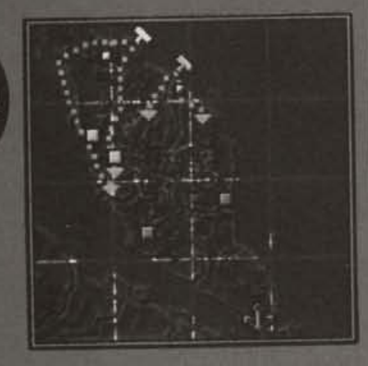
■作戰情報

作戰期間	41、12、08～42、01、26
氣候	熱帶 1
本國部隊數	40
增援部隊	沒有
敵人勢力	★★☆☆☆

■勝利條件

大勝	在40回合內破壞所有的敵人司令部（共有 3 處）
勝利	破壞敵人司令部（ 3 處）

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入 1	收入 2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	400	400	4	1	1	1
第18師團	100	400	1	1	0	29
印度第11師團	2200	0	22	4	0	16
印度第 8 師團	2500	0	25	5	4	26
AUS第 8 師團	3100	600	31	5	3	29

以飛機與海軍部隊攻擊馬來半島

從泰國領土的新格拉、巴培尼以及英國領士的科達巴魯等 3 個地點登陸，並對馬來半島展開“馬來電擊戰”。

當強行進攻並前進到新加坡的1100公里過程，總共只花了55天，而且在這場戰鬥中，日本海軍航空隊也擊沈了英國的威爾斯王子以及雷巴爾斯 2 艘戰艦，並使英軍造成極大損失。

在這個地圖中，從泰國領土登陸的日本軍，與從科達巴魯登陸的第18軍團友軍，一起向南方前進。而最初的目標是吉德拉蘭。這時要利用轟炸機或野戰砲破壞敵軍砲台或要塞，並使步兵部隊順利前進。還有與其佔領都市，還不如由步兵進佔機場。如果在機場利用飛機向南前進時，步兵部隊也能順利展開行動。如果九七式戰鬥機已進步成隼 1 型，由於有較長的飛航距離，這樣就容易取得制空權。當然只要重覆使用相同的戰術，就可順利前進到吉隆坡。

當陸地部隊順利向南方前進的同時，也要組織海軍並考慮對英國艦隊的攻略方式。這時可以生產輕型航空母艦，並搭載九九式艦爆以及九七式艦攻。然後前進到第18師團的司令部。如果到達司令部的附近，由於英國艦隊也會北上，就會一舉攻擊進行破壞。當破壞後就向南前進到新加坡。而且也完成了比史實時間還短的電擊戰。





印度尼西亞

爪哇、蘇門答臘島侵攻
（ジャワ、スマトラ島侵攻）

作戰命令●這次的作戰目的，就是要征服東南亞諸島，並獲得南方資源。而主要的目標就是蘇門答臘島的巴拉馬石油基地，以及爪哇島的荷蘭總督府。

在蘇門答臘島的附近，由於有美國、英國、荷蘭、澳大利亞的聯合艦隊，這時必須要快速展開攻擊行動。

■作戰情報
作戰期間　4203、13～42、03、09
氣候　熱帶 1
本國部隊數　32
增援部隊　有
敵人勢力　★★☆☆☆
■勝利條件
大勝　在20回合內破壞所有的敵人司令部（共有 2 處）
勝利　破壞敵人司令部（ 2 處）

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入 1	收入 2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	500	200	5	5	3	7
第48師團	200	300	2	1	2	30
荷蘭	1200	300	12	4	2	30
美國	1000	500	10	3	1	24

利用運輸艦巧妙運送的登陸作戰

42年 2 月約有300名的空降部隊，從巴拉馬的空中降落。其後雖然荷蘭軍強力抵抗，不過只花了還不到 1 個星期的時間，就成功佔領了石油基地。到了 3 月必須要從爪哇島的 3 個地方強行登陸，還有為了要援護登陸作戰，於是就發生了答里島海戰以及泗水海戰以及雅加達海戰，其後不僅擊潰了聯合軍艦隊，也確立了南方海域的制海權。在遊戲中也能在序盤使用傘兵部隊接近巴拉馬。這時雖可馬上佔領，但傘兵部隊因為是友軍，所以能專注進行爪哇島登陸作戰。

在攻略部隊的組合上，當然是以飛機為主。還有因為司令部至爪哇島的距離並不遠，這時即使沒有使用輕型航空母艦輸送，如是隼 1 型也能順利往返。當然爲了要對付聯合軍的艦隊，在輕型航空母艦上最好是能搭載九九式艦爆式或九七式艦攻。還有爲了要援護隼 1 型，應該要開始導入零式戰鬥機出擊。

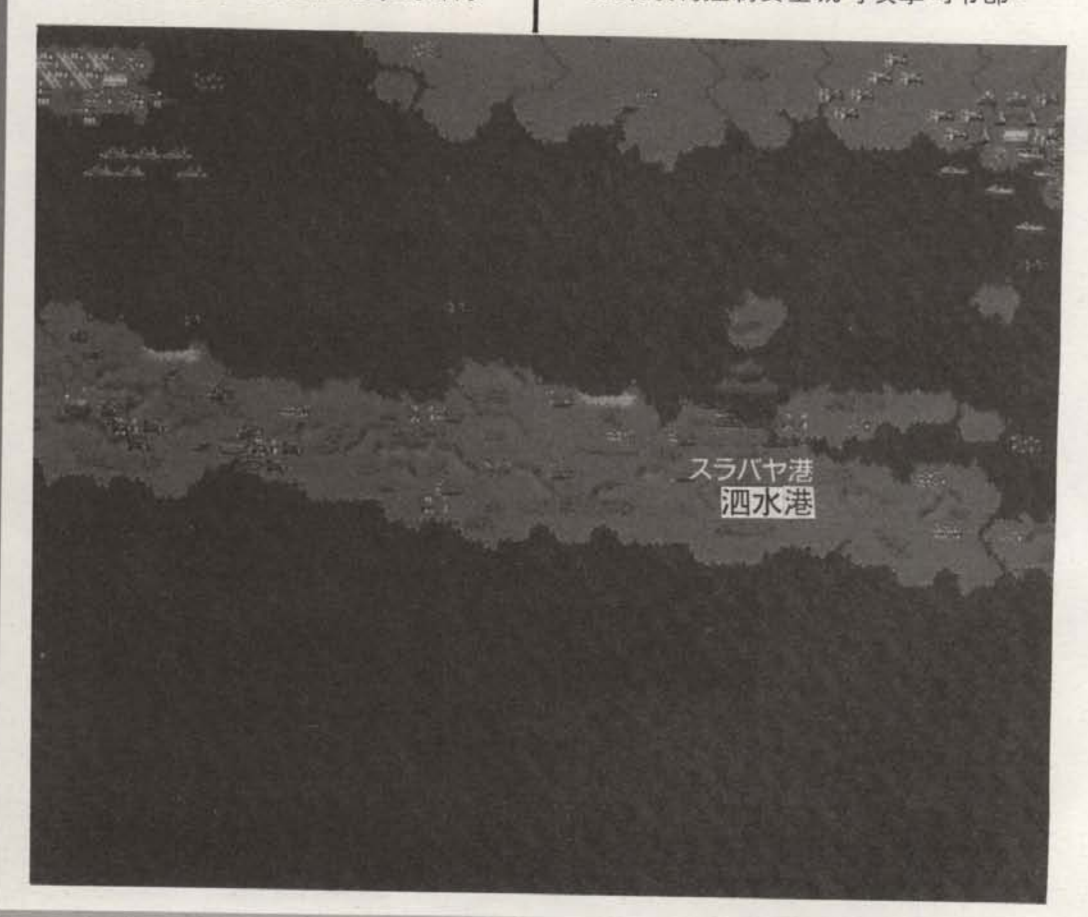
陸地部隊如果不使用運輸船運送就無法發揮威力。由於使用運輸船運送時，將會耗費數個回合，所以無法移動大量的部隊。這時只要運送攻擊的部隊，那就是運輸船有 1 支部隊，除此之外有 2 支步兵部隊、野戰砲以及補給車的組合。還有如果只有步兵，就進化成近衛兵並組成傘兵部隊，這樣也能快速登陸。

海軍的援護是致勝關鍵

最初的登陸目標地點，就是荷蘭軍所在的雅加達。這時只要確保制空權，就可攻擊附近的機場或港口。在陸地部隊還未到達之前，必須要計算燃料，並以隼 1 型出擊。為了安全起見也能使用巡洋艦部隊從海岸援護。面對敵機時，可使用隼 1 型對抗，至於陸地的兵器，就使用巡洋艦的200米厘砲，這樣就能減輕創擊。

在進行雅加達登陸作戰的同時，也要對聯合軍艦隊發動攻擊。從序盤開始可利用友軍的第48師團出擊，但無法順利擊破。這時如果派遣數艘搭載九九式艦爆以及九七式艦攻，就能配合第48師團進行夾擊，並一舉擊潰敵軍。

當順利登陸之後，為了要前往荷蘭軍司令部，必須要向東方前進。來到了巴多頓要塞附近時，可在要塞西方都市設置野戰砲進行破壞。至於要塞附近的步兵或輕型戰車，就利用爆擊方式打倒。如果順利控制要塞就可攻擊司令部。



JAPAN 日本篇

MO作戰

模斯比港攻略戰

（ポートモレスビー攻略戰）

作戰命令●為了要佔領新幾內亞東部以及索羅門群島的要地，並使其後的南方戰線順利進行於是帝國海軍就派遣包括3艘航空母艦的攻略部隊，對模斯比以及斯拉吉島展開攻擊。從情報中得知包括航空母艦的美國機動部隊，將要在索羅門海域展開行動，所以必須要快速發動攻擊。

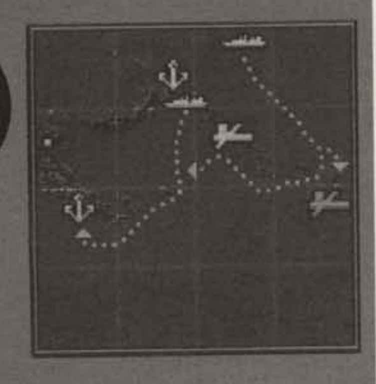
■作戰情報

作戰期間	42、04、29～42、05、23
氣候	熱帶2
本國部隊數	32
增援部隊	有
敵人勢力	★★☆☆☆

■勝利條件

大勝	在20回合內破壞敵人所有的司令部（共有2處）
勝利	破壞敵人司令部（2處）

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入1	收入2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	1000	200	10	15	6	9
英國	500	500	5	6	2	16
美國	100	0	1	0	0	2
第17任務部隊	—	—	—	—	—	—
第11任務部隊	—	—	—	—	—	—

全力攻擊破壞美國機動部隊

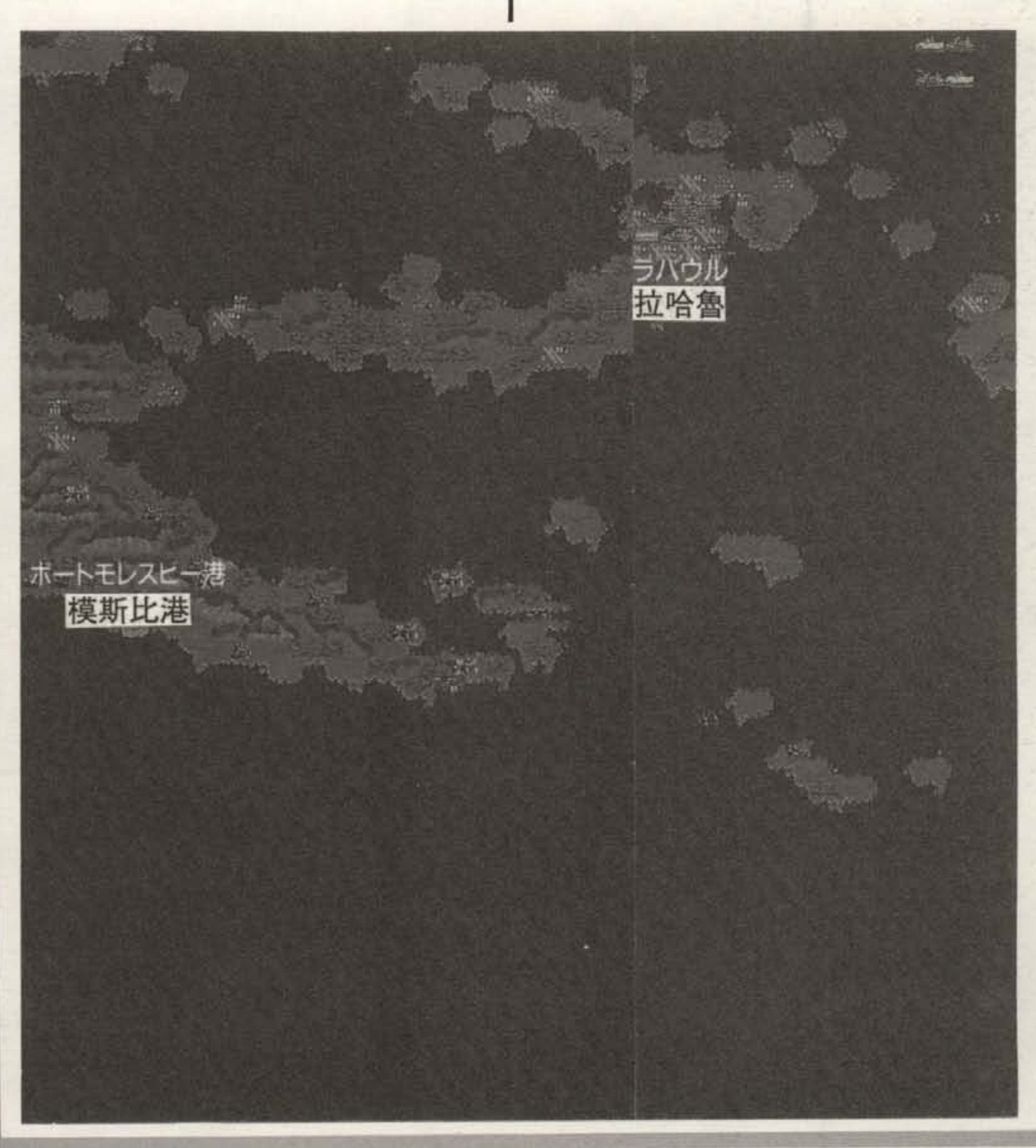
42年4月日軍對珊瑚海展開攻擊行動。而“MO作戰”的目標，就是要攻擊新幾內亞東部的模斯比以及斯拉吉島。在作戰中由於與美國機動部隊在珊瑚海進行海戰，於是就順利擊沈航空母艦雷吉辛頓號以及驅逐艦西姆斯號。不過日軍方面的輕型航空母艦或驅逐艦也遭到嚴重創擊。其後雖然停止戰鬥，但如果全力攻擊的話，應該可完全消滅美軍。

模斯比上空出現許多英軍的颶風戰鬥機，這時就要以隼1型或零式戰鬥機迎擊奪取制空權。後可利用傘兵降落到拉烏，或是利用運輸船運送步兵或野戰砲，並在布那附近登陸。這時如果有飛機或巡洋艦進行援護，就可簡單進行模斯比攻略。

對於斯拉吉島的美軍司令部，可派遣隼1型展開攻擊。如果擔心燃料不足時，也能變更武裝使用坦克出擊。這時雖然戰力會分散，但希望能在序盤就破壞司令部。

對於爪達康那爾島東南方所出現的美軍機動部隊，可以利用航空母艦搭載飛機，並在模斯比東方進行埋伏。對於航空母艦約克鎮的艦載機，可使用零式戰鬥機擊落。還有即使沒有擊沈航空母艦，如果能夠順利破壞2處司令部，也可結束作戰。當然最好是能完全消滅機動部隊。





JAPAN 日本篇

ＭＩ作戰

中途島攻略作戰
（ミッドウェー攻略作戰）

作戰命令●這回的作戰目的，就是要同時攻擊中途島以及阿留申群島，而且為了要防止遭到反擊，就必須要擊潰敵軍艦隊。

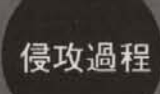
還有本次作戰因為是以中途島攻略為主，所以必須利用包括航空母艦的機動部隊攻擊，順利完成任務。

■作戰情報

作戰期間	40、05、26～42、06、14
氣候	熱帶 2
本國部隊數	64
增援部隊	有
敵人勢力	★★★☆☆

■勝利條件

大勝	在15回合內破壞所有的敵人司令部（共有 3 處）
勝利	破壞第17任務部隊、第86任務部隊支隊司令部





■初期狀態

陣營名稱	收入 1	收入 2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	500	500	5	14	8	9
Ｍ１支援部隊	200	300	2	3	6	20
第16任務部隊	100	1400	1	2	1	20
第17任務部隊	100	900	1	2	1	19
第86任務部隊支隊	500	800	5	3	2	9

戰艦援護航空母艦航行並以艦載機出擊

42年６月日本對中途島展開攻略，這時必須要破壞救援的敵軍艦隊（特別是航空母艦部隊）。然後為了要牽制中途島的攻略計畫，也同時對阿留申群島展開攻擊。所以中途島，阿留申的作戰計畫，通稱為“ＭＩ作戰”。

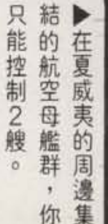
日本海軍投注了全部的兵力，而美國方面則有50艘戰艦左右。雖然日本似乎較有利，不過因為沒有徹底攻擊目標，而且戰況十分混亂，所以失去了赤城、加賀等４艘航空母艦以及許多艦載機。在史實上雖然日本中止戰鬥，而美國大獲全勝，不過遊戲中不會出現這樣的結果，可徹底攻擊目標，並在戰鬥中獲勝。

除了４艘航空母艦之外，能夠再追加２艘輕型空母組成艦隊，還有所搭載的飛機則有零式戰鬥機、艦爆機、艦攻機等３種，而搭載的比率最好是３：４：３。如果零式戰鬥機的數量過少時，就無法阻擋美軍戰機的攻擊，當艦爆或艦攻機數量不足時，就無法擊沈航空母艦或巡洋艦。

航空母艦部隊通常會在中途島西方海岸進行戰鬥。當航空母艦出現之前因為就可進行狙擊，所以可利用大和或長門等強力戰艦發動攻擊，並再配合艦爆機或艦攻機擊沈。中途島要使用零式戰鬥機對抗美軍戰機，而阿留申方面則能派遣隼１型。



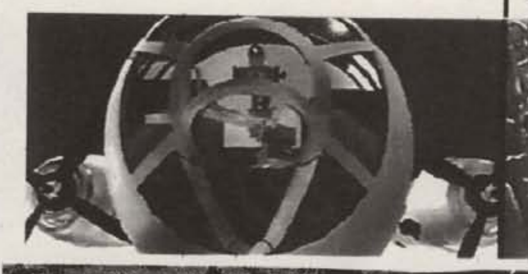
◀日本最強的戰艦大和號，決不要和它進行艦隊戰。



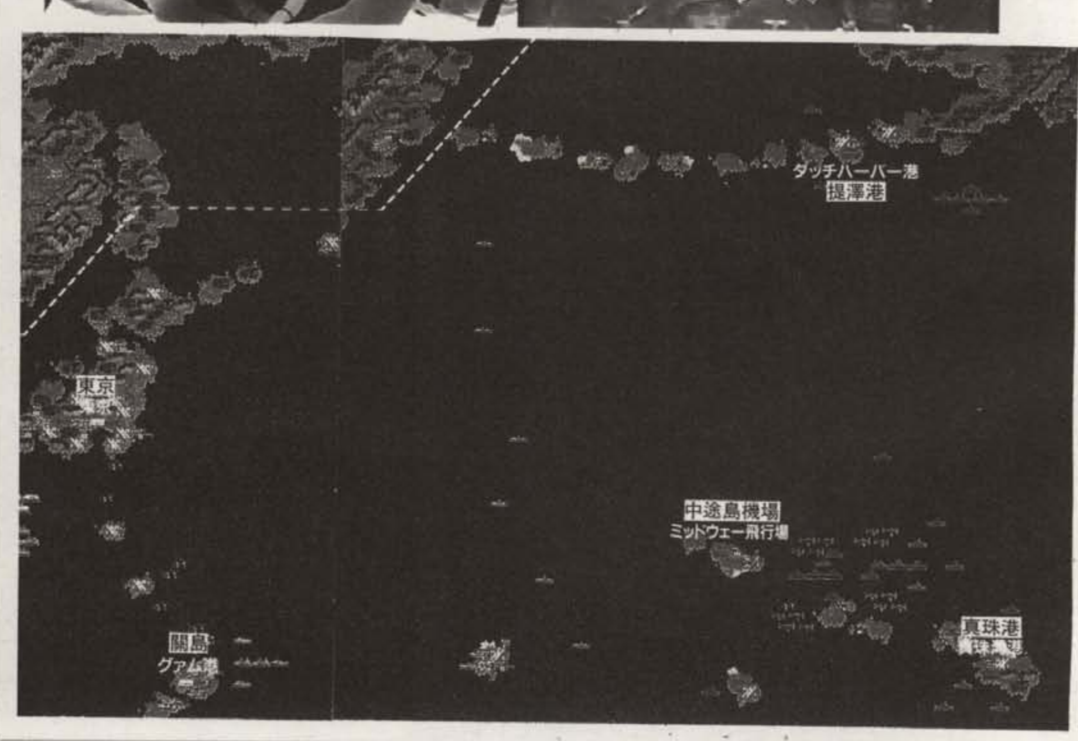


▶在夏威夷的周邊集結的航空母艦群，你只能控制２艘。









夏威夷

夏威夷攻略作戰

（ハワイ攻略作戰）

作戰命令●在珊瑚海戰鬥中獲得勝利的帝國陸海軍，為了要討伐殘存的敵人戰力，除了預定攻擊中途島以及阿留申群島之外，也對夏威夷發動猛烈的爆擊。還有如果敵人戰艦企圖反擊時，也具有一舉殲滅的任務，所以發動了強大的軍力。

■作戰情報

作戰期間	40、05、26～42、06、19
氣候	熱帶 2
本國部隊數	64
增援部隊	有
敵人勢力	★★★☆☆

■勝利條件

大勝	在15回合之內破壞所有敵人的司令部（共有 3 處）
勝利	破壞所有的敵人司令部（ 3 處）

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入 1	收入 2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	400	500	4	14	8	9
M I 支援部隊	200	300	2	3	6	20
第16任務部隊	100	1400	1	2	1	20
第17任務部隊	100	900	1	2	1	19
第86任務部隊支隊	500	800	5	3	2	9

攻略方式與M I 作戰相同 難度較M I 作戰低？

如果“MO作戰”成功時，由於聯合軍就會在東南亞失去據點，而使得美國與英國無法結合。所以只要在這樣的情況之下，日軍的軍力就不會分散，並可進行“M I 作戰”，當然也能對夏威夷發動攻擊。

夏威夷攻略作戰與前頁所介紹的中途島攻略由於是相同地圖，所以攻略類型也大致不變。所以在此將會補充中途島攻略作戰所未曾說明的部份。

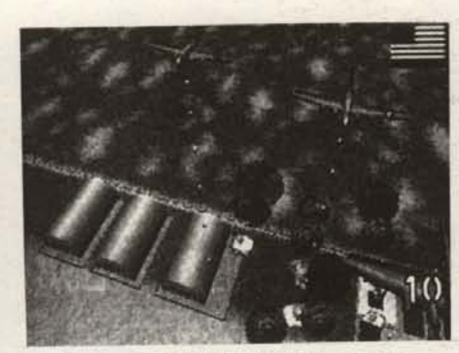
首先在阿留申群島方面，由於與中途島的距離非常遠，所以無論是攻擊哪一方，剩下的一方可能會沒有足夠的回合進行攻擊。這時如將主力部隊攻擊中途島方面，對阿留申群島就要組織其它的部隊。不過如運輸船太慢時，傘兵部隊可能就沒有足夠的燃料。所以最好是變更隼 1 型的武裝，並積載坦克。如果能夠快速破壞司令部，中途島一方的主力部隊，就不會與第86任務部隊支隊的艦隊進行戰鬥。

在中途島的海域中，艦隊可由主力部隊順利迎擊。不過唯一要擔心的就是受到B－17轟炸的那威克軍港。這時由於友軍無法迎擊，只能派遣零式戰鬥機或隼 1 型。

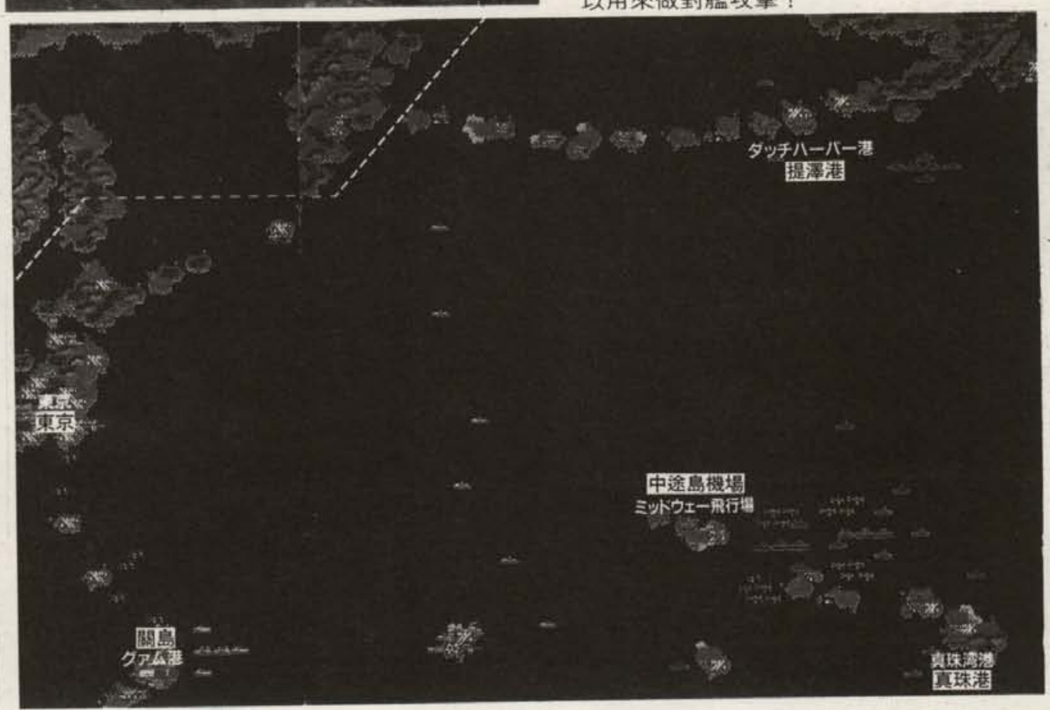
如果威克沒有受到攻擊，就可利用運輸船裝載補給車進行修護。並使威克成為中繼基地。其後隼 1 型或一式陸攻參加戰鬥。







▲B－17的轟炸效果相當好，也可以用來做對艦攻擊！



索羅門海戰

第二次索羅門海戰

（第二次ソロモン海戰）

作戰命令●由於美軍登陸瓜達康納爾島，為了要奪回遭到佔領的魯卡機場，帝國陸軍派遣增援部隊前往瓜達康納爾島。

美軍機動部隊因為在索羅門海展開行動，這時增援部隊經由艦隊以及飛機的護衛，也順利登陸瓜達康納爾島。

■作戰情報

作戰期間	42、08、17～42、09、10
氣候	熱帶 2
本國部隊數	32
增援部隊	有
敵人勢力	★★★☆☆

■勝利條件

大勝	15回合內破壞敵人司令部
勝利	破壞敵人司令部

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入 1	收入 2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	600	0	6	13	6	8
第11任務部隊	100	900	1	2	0	13
第16任務部隊	—	—	—	—	—	—
第18任務部隊	—	—	—	—	—	—

不要擴張戰線並從正面擊落敵機

42年 8 月17日日軍聯合艦隊的主力為了要奪回瓜達康納爾島，而發動猛烈的攻擊，其後在 8 月24日，兩軍的機動部隊在瓜達康納爾島北方海域展開第一次索羅門海戰（美國是東部索羅門海戰）。雖然日軍的攻擊力較差，不過由於不斷增援部隊，只受到了輕微的創擊，而美軍也在戰鬥中獲勝。當然如果能事先結集兵力，日軍在這個地圖中也能獲得勝利。

首先要配備隼 1 型或是零式戰鬥機。由於姆達機場、港口受到解放者的爆擊，這時為了要減少損害，就馬上前往姆達。還有因為要修復受創的機場，也要利用運輸船裝載補給車出港。當以隼 1 型攻擊解放者之後，就能進化成隼 2 型。

第16任務部隊與第18任務部隊會在魯卡東南海岸，以及日軍司令部拉哈魯南方海岸出現。拉咯魯南方海岸有 4 艘驅逐艦。為了要利用艦爆與艦攻儘早擊沈，於是馬上前往魯卡。還有在行動中要用航空母艦裝載艦爆與艦攻，並以戰艦護航。

如果能夠順利航行，在姆達周邊會遭遇艦載機部隊，而姆達東南海岸則會與航空母艦的機動部隊發生激戰。艦載機部隊可用零式減少數量，並以隼 2 型討伐殘存兵力。而機動部隊則用戰艦射擊，最後以艦爆、艦攻擊沈。





瓜達康納爾

血丘作戰

（血染めの丘）

作戰命令●為了要奪回瓜達康納爾島的魯卡大機場，於是就派遣部隊從機場南方的叢林地帶，通過丘陵地帶進攻魯卡機場。還有為了要配合這次的攻擊，也會從馬達尼卡河方面展開攻勢。

■作戰情報

作戰期間	42、09、11～42、09、30
氣候	熱帶 2
本國部隊數	24
增援部隊	沒有
敵人勢力	★★★★☆

■勝利條件

大勝	在15回合內破壞所有的敵人司令部（共有 2 處）
勝利	破壞敵人司令部（ 2 處）

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入 1	收入 2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	700	0	7	0	0	1
舞鶴隊	400	400	4	3	1	24
第 1 海兵連隊	300	1200	3	4	0	31
第 5 海兵連隊	300	1200	3	0	0	31

在爪達康納爾島到底有多少勝算？

對日軍而言，爪達康納爾島是一場艱苦的戰鬥。雖然日軍順利登陸，不過由於美軍司令部有強力的防衛隊，使得日軍遭到嚴重創擊。

42年 8 月底日軍將6500人的步兵部隊派遣到瓜達康納爾戰線。然後到了 9 月13日約一半的人數分為 2 支部隊（熊隊與青葉隊），向機場展開日軍擅長的偷襲行動。步兵部隊雖然使用槍砲進行突擊，不過由於上空照明彈的指引，使得日軍遭到重創。

在彼此的火力方面由於相差並不大，於是日軍繼續投入預備隊，就連海兵隊的司令部也參加戰鬥。但最後的結果卻是600人以上陣亡，並有500人以上受傷。所以在這個地圖中的戰鬥，就有如血染山丘一般十分激烈。

還有殘存下來的步兵部隊，由於食物只能維持一週左右，其後士兵陸續餓死或病死，因此瓜達康納爾島也被稱為是"餓島"。

在本款遊戲中也會忠實再現這場艱苦的戰鬥。雖然史實上日軍遭到慘敗，不過如果能回避失敗的原因，也有機會獲得勝利。

戰鬥中特別要注意的地方，就是日軍沒有具備壓倒性的火力，還有在司令部的周圍也沒有機場，所以就無法使用飛機右上空援護，並使威力不高的陸地部隊前進。

如果能夠增強日軍的戰力，並使陸地部隊攻擊前進，是戰鬥的重點，不過想要以沒有創傷的狀態，並獲得勝利，則非常困難。當然一定要有犧牲的心理準備。

還有如果想要在期間內結束戰鬥，或許無法發揮預期的戰力，這時如果能打成平手，就已是不錯的表現，一定要根據情況靈活運用。

主戰力是近衛兵與野戰砲至於其他的部隊……？

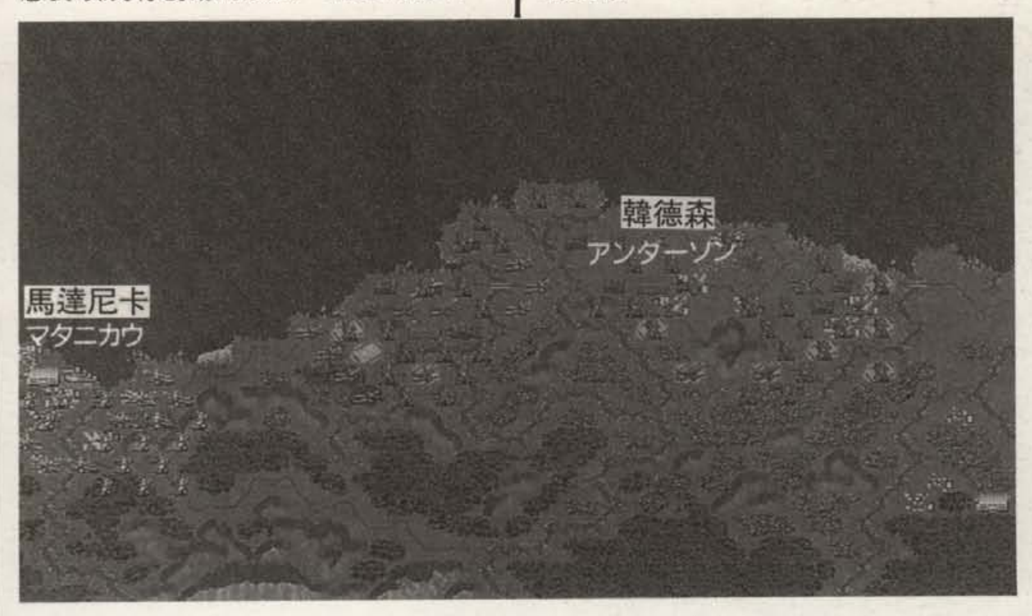
日軍所佔領的 6 個都市，都可順利進行配置。在司令部西側的都市，可以配置野戰砲，而東側則能配置對空砲，還有延著道路的東北方都市，一定要使用野戰砲出擊。這樣只要是接近司令部的海兵隊、空降隊或是戰鬥機等，都可順利進行對抗。

在道路上攻擊而來的戰車，要優先使用野戰砲阻止前進。如果是受到海兵隊的反擊，雖然不會造成極大的損害，不過戰車因為有一舉擊潰防衛線的危險，一定要在接近之前，就馬上以野戰砲破壞。

如果使用以上所介紹的方式，就能順利進行司令部的防衛。不過這只是消極的做法，只要能掌握情況，也能馬上進行攻擊。

在攻擊部隊的構成上，可利用野戰砲與補給車的組合，還有要以近衛兵以及步兵為主力。至於到目前為止幾乎沒有使用機會的戰鬥部隊，也能對抗敵人的步兵。如果積極使用，就能累積經驗值。

最初的目的地是第 2 機場。這時可沿著海岸道路運送野戰砲，還有能協助司令部周邊的野戰砲，並攻擊機場附近的地帶。



馬達尼卡

馬達尼卡河的攻勢

（マタニカウ川の攻勢）

作戰命令●帝國陸海軍由於在先前的海戰中獲得勝利，所以就能對瓜達康納爾島投入大量的部隊或兵器。在這回的作戰中，由於是以馬達尼卡川方面的攻勢為主力，這時就配合機場東方的友軍，並奪回魯卡機場。

■作戰情報

作戰期間	42、09、11～42、09、30
氣候	熱帶 2
本國部隊數	16
增援部隊	沒有
敵人勢力	★★★☆☆

■勝利條件

大勝	在15回合內破壞所有的敵人司令部（共有 2 處）
勝利	破壞敵人司令部（ 2 處）

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入 1	收入 2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	400	0	4	3	1	1
青葉隊	700	400	7	0	0	23
第 1 海兵連隊	300	1200	3	4	0	31
第 5 海兵連隊	300	1200	3	0	0	31

與前頁是相同地圖，但難度不高

這是在第二次索羅門海戰中獲得勝利，並對瓜達康納爾島派遣大量增援部隊的攻略地圖。這時為了要配合從東方叢林進擊的青葉隊，舞鶴隊從馬達尼卡川方面展開攻勢。能夠配置的最大部隊數共有16支部隊（其中之一是司令部），不過比前頁的瓜達康納爾島攻略地圖（最大部隊數是24）的數量少。由於先前只能使用威力不強的陸地部隊，而現在因為佔領所有的機場與港口，所以能使用精銳部隊的飛機或是海軍。雖然這是相同的瓜達康納爾島攻略地圖，但應可順利攻擊前進。

從海、空射擊，援護陸地部隊

在最初的配置上，要使用隼 2 型。美軍方面由於飛機數量較少，所以會以地上攻擊為主。這時就變更武裝使用250公斤爆彈，並集中火力擊潰海兵隊與野戰砲。

這裡共會出現 3 座機場，而在司令部西北方的機場則配置有九七式重爆。還有到了下個回合，則能進化成使用率極高的二式飛行艇。這時就可使用250公斤爆彈攻擊地上部隊。除此之外，也能變更武裝使用B爆彈破壞橋，至於使用方式其後會進行說明。

在馬達尼卡的都市中，為了回避海兵隊要設置野戰砲，這時只要海兵隊出現應該就可順利打倒。至於其它的都市則配置近衛兵，這樣可向東方進行攻擊。由於能夠配置的部隊數量並不多所以與其培育步兵，還不如使用具有行動力與攻擊力的近衛兵。

在港口可使驅逐艦出港，並沿著海岸支援陸地部隊。還有也能利用輕巡洋艦配合驅逐艦。

以野戰砲破壞前方並利用近衛兵接近司令部

首先使用隼 2 型破壞對戰車砲的團體，這時雖然無法完全破壞，不過能夠減少數量。在對戰車砲的周邊因為也會出現許多海兵隊，但不需要進行攻擊，並直接向西前進。還有馬達尼卡中的野戰砲也能順利制止海兵隊。

第 5 海兵隊的司令部由於是在河岸邊，這時將無法在司令部的周邊配置部隊。所以要利用隼 2 型出擊，並破壞司令部周邊的野戰砲等。

當破壞之後所出現的區域，就再使用隼 2 型佔領，如果重覆相同方式，就可不斷擴張，而且能輕易佔領司令部的周邊地帶。其後可等待近衛兵到達，或是以隼 2 型破壞司令部。

當擊潰第 5 海兵隊之後，接下來就是第 1 海兵隊。由於第 1 海兵隊使叢林中的青葉隊陷入苦戰，這時就要進行援護。還有最簡單的方式就是利用二式飛行艇裝載B爆彈，並破壞東側的橋。至於其它的方式，也能利用輕巡洋艦等攻擊接近橋的美軍，當然戰車就無法接近青葉隊。如果是步兵之間的戰鬥，青葉隊能夠發揮強大威力。

當確保青葉隊的安全之後，就利用飛機破壞野戰砲，並使近衛兵移動到司令部的周邊。其後就能利用傘兵部隊直接降落在司令部周邊的魯卡機場，並發動猛烈的攻擊。



錫蘭

印度侵攻作戰
（インド侵攻作戰）

作戰命令●帝國陸海軍對印度展開攻擊，並經由艦隊、飛機的支援登陸錫蘭島。當確保機場、海軍基地之後，就從印度東南方的馬達拉斯附近，使主力部隊登陸。

還有為了要使登陸作戰計畫成功，要在印巴方面進行牽制攻擊。

■作戰情報

作戰期間	42、11、10～42、12、19
氣候	熱帶 1
本國部隊數	56
增援部隊	有
敵人勢力	★★★☆☆

■勝利條件

大勝	在30回合內破壞所有的敵人司令部（共有 3 處）
勝利	破壞敵人司令部（ 3 處）

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入 1	收入 2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	1100	500	11	12	3	9
印度軍	2500	500	25	6	0	42
印度第 5 軍團	1300	500	13	4	2	28
英國第14軍團	500	1000	5	0	1	28

史實所沒有的印度侵攻，可輕鬆戰勝英軍

日軍在“ＭＩ作戰”中，使美軍艦隊造成毀滅性的創擊。還有不光是中途島或是阿留申群島，也對夏威夷的真珠港發動猛烈的攻擊。當美國太平洋艦隊在北太平洋失敗之後，日軍就將今後的目標鎖定在印度，並且將兵力集給在錫蘭……。

以上是夏威夷攻略成功時，日軍所採取的行動。當然因為不是史實中的內容，所以沒有任何的戰鬥經驗。不過攻擊的難度並不高，如果能夠善加利用飛機，應該就可獲得勝利。

在優先的配置上要使用隼 1 型。由於也有海戰，所以要有艦載機。至於要對抗潛水艇的攻擊時，就要善用驅逐艦或是輕巡洋艦。

如失去制海權就利用部隊登陸

首先要消滅英國第14軍團。這時可使用隼 1 型破壞馬達科或印巴的野戰砲。其後並援護近衛兵的攻擊，佔領司令部周邊的區域。在海上可使用隼 1 型出擊，陸地則是利用近衛兵攻擊司令部。對於第14軍團而言，只有水牛機具有對航空機的戰力，所以只要破壞水牛機，不需要等待近衛兵，並直接以隼 1 型進行對決。當破壞第14軍團的司令部之後，可將隼 1 型進化成隼 2 型。

在蘭古西南海岸的英國艦隊，可利用航空母艦搭載飛機，並以戰艦守護進行對決。至於艦載機的比率，則是零戰 4 艦爆 4 艦攻 2 。由於這裡將會發生多場空戰，這樣的分配方式應可發揮威力。

當面對潛水艇時，可使用裝載有爆雷的驅逐艦或輕巡洋艦。還有如果破壞第14軍團的司令部，就可消滅英國艦隊以及潛水艇部隊。當然最好是能在對決之前消滅。

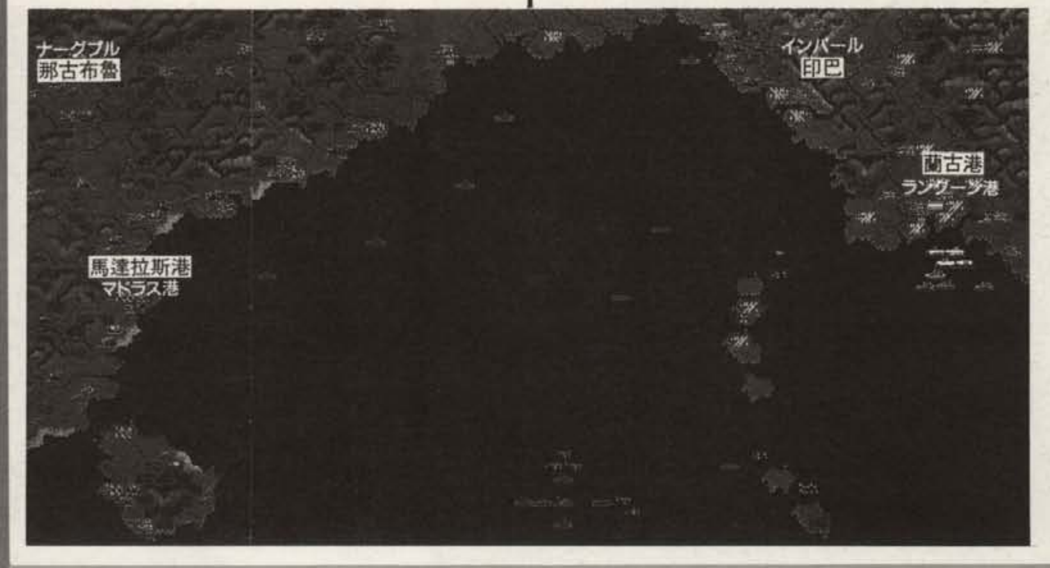
在卡魯卡達西方的機場或是港口，能夠利用傘兵部隊佔領。至於敵軍飛機可使用進化的隼 2 型擊落。

戰艦或航空母艦可分成 2 支部隊並可從布西卡達姆以及馬達拉斯沿著海岸進行攻擊。戰艦的間接射擊以及艦載機的爆擊，能夠破壞野戰砲或戰車，並支援裝載有近衛兵或野戰砲的運輸船登陸。

當登陸並佔領機場之後，就可使隼 2 型進駐，而且能以隼 2 型支援內地攻擊。如果有足夠的回合數，也能利用野戰砲與近衛兵突擊司令部。







洛杉磯

美國西海岸登陸作戰
（アメリカ西海岸上陸作戰）

作戰命令●當在印度的戰鬥中獲得優勝之後，亞洲的戰鬥也告一段落。還有為了要在大戰中獲勝，就必須要以夏威夷的歐弗島為據點，並對美國西海岸展開登陸作戰。這時如果配合從東海岸登陸的德國，就可從東西兩側對美國本土進行攻擊。

■作戰情報

作戰期間	43、07、06～43、08、24
氣候	溫度 2
本國部隊數	64
增援部隊	有
敵人勢力	★★★☆☆

■勝利條件

大勝	在40回合內破壞所有的敵人司令部（共有 3 處）
勝利	破壞敵人司令部（ 3 處）

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入 1	收入 2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	300	200	3	5	2	9
加州美軍	1500	1000	15	5	1	34
華盛頓美軍	1500	1000	15	5	2	43
猶他美軍	3400	0	34	3	0	35

實現登陸美國的夢想？

由於日本陸海軍連續獲得勝利，所以就要對美國大陸展開攻擊。日軍要從西海岸登陸，而德軍則是東海岸。兩軍預備在美國大陸中集結，這時美軍也兵分兩路進行戰鬥。

由於地圖上配置有許多美軍部隊，而且不光是數量，部隊都有極高的素質，所以美軍的實力強大。

由於地圖上配置有許多美軍部隊，而且不光是數量，部隊都有極高的素質，所以美軍的強大實力，將使日、德軍陷入前所未有的苦戰。

在戰鬥方面，主要是從洛杉磯登陸後正式展開，因為據點的夏威夷離本土非常遠，所以沒有任何援軍，當然勢將發生慘烈的戰鬥。

雖然史實沒有這樣的戰鬥，但遊戲中可實現玩家的夢想。

飛機的初期配置是致勝關鍵

還有威力強大的B—17轟炸機，可在飛機還未起飛之前就完全消滅，當然如果是攻擊機場，也會使日軍的戰機無法著陸，這樣也無法順利執行作戰計畫。

所以爲了要使日軍能有較好的戰力，最好是能生產局地戰鬥機的飛燕，這樣不僅有較佳的回避能力，也能在空中戰與美軍戰機一較長短。

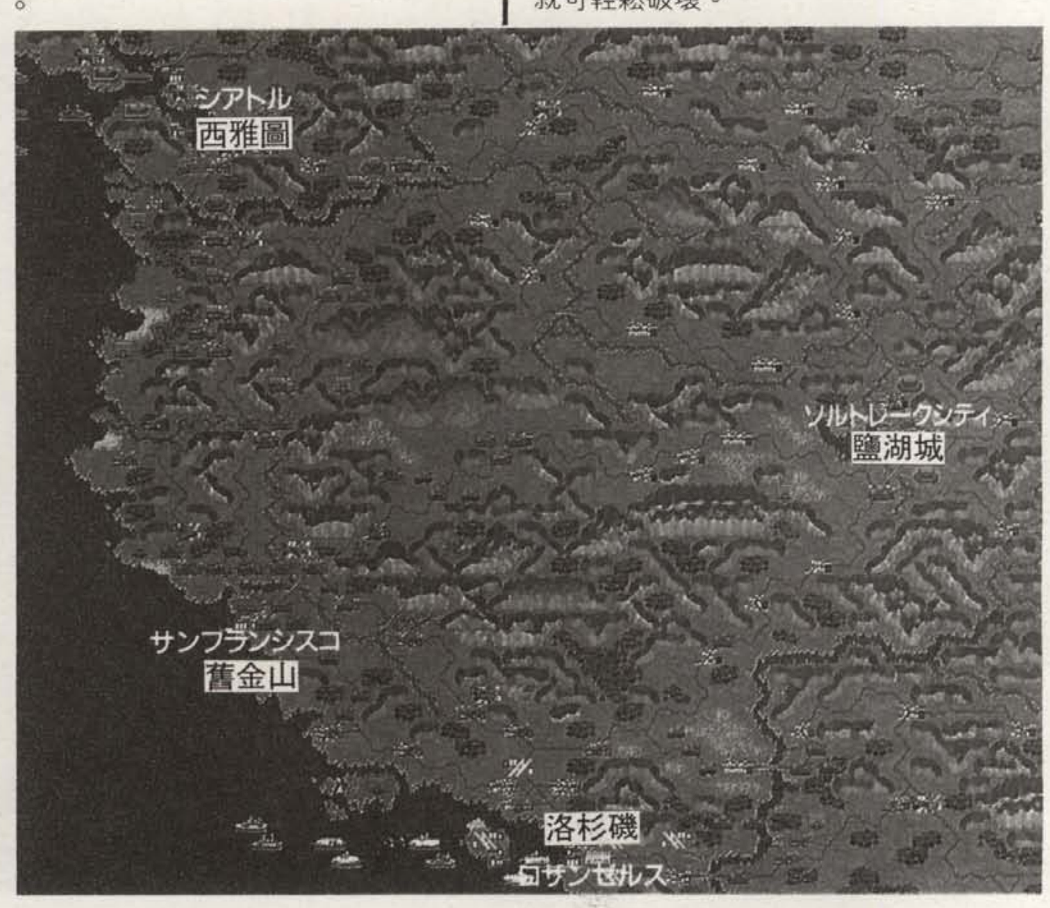
在機場上到底要如何進行配置，將會成爲是否能獲勝的關鍵。如果是與先前的戰鬥一般，配置隼2型時，那麼在還未起飛之前就會遭到全滅。

如想要獲得大勝就要連續使用小攻擊！

陸地配置要以對空砲或是野戰砲為主。由於美軍會以強大的火力攻擊而來，這時就能發揮一定程度的迎擊威力。航空母艦要破壞雷達基地，並使戰艦北上攻擊加州美軍的司令部。還有在港口要配備巡洋艦，這樣能夠防衛司令部的安全。

北上的戰艦以間接射擊方式對司令部展開攻擊。還有當美軍戰機襲擊而來時，就配備隼2型出擊，而且要從海岸迂回飛往司令部。如果是直接飛行時，可能會被美軍發現，並有全滅的危險。當然只要能破壞加州美軍的司令部，日軍的司令部就有較高的保障。

其後戰艦就與搭載有戰機的航空母艦集結，並繼續向北前進。這時雖然會遭遇美國艦隊，不過如使用戰機出擊，就可輕鬆破壞。



印巴攻略
（インパール攻略）

作戰命令●為了要挽救南太平洋的失勢，於是帝國陸軍就攻擊英國在緬甸西北部的軍事地點印巴，並要進入印度阿薩姆的東部。在印巴的攻略中，帝國軍佔領了布達基、巴雷瓦、馬克魯魯、科比爾的作戰據點，並要包圍印巴，不過英軍在戰鬥中也展現了相當的戰力。

■作戰情報

作戰期間	44、03、08～44、04、17
氣候	熱帶 1
本國部隊數	32
增援部隊	沒有
敵人勢力	★★★★☆

■勝利條件

大勝	在30回合中破壞所有的敵人司令部（共有 3 處）
勝利	破壞敵人司令部（ 3 處）

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入 1	收入 2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	900	0	9	0	0	1
第15軍	1000	0	10	0	0	32
英國第 4 軍團	3600	20	35	4	0	32
科比馬守備隊	1100	10	11	0	0	8
英國第33軍團	1200	500	12	2	0	1

如要成功作戰，必須要犧牲部隊？

日軍的印巴攻略，主要是計畫從科比馬向阿薩姆進擊。不過在實際進行時，必須要通過險惡的阿拉卡山系。如果英軍順利越過阿拉卡山系，那麼日軍就無法通過，所以是強行攻擊的方式。

在攻略的期間，必須要在 3 週內到達印巴。由於食糧不足，這時就要食用野草或是奪取對手的補給物質，當然從食糧方面的補給，可了解作戰計畫過於粗糙。

當正式展開戰鬥之後，日軍成功包圍印巴。不過就如同預測一般，彈藥或食糧都不足。而受到包圍的英軍，如果從空中進行補給，並調整軍備反擊，就可順利解除包圍網。所以沒有糧食的日軍，在英軍強力的追擊之下，兵力大幅遭到削減並在作戰中失敗。

這樣的戰鬥方式，當然也會在遊戲中忠實再現。不過攻略的最大問題，就是無法使用戰機。這時必須要使用威力不強的陸地部隊進行印巴的攻略。大勝幾乎已經不可能，所以即使沒有獲得勝利，也要努力使戰局打成平手。

在配置的部隊方面以步兵為主。其後就是野戰砲與補給車的組合。這時可將八九式中戰車進化成試製超重戰車衛。並援護步兵，還有能將九七式中戰車改改良成一式自走砲。

以近衛兵與野戰砲討伐佔領　不可依賴第15軍團

最初時將步兵（近衛兵）分成 2 支部隊，並展開佔領行動。英軍步兵雖會在都市迎擊，不過這時可利用後續的戰車部隊攻擊。還有步兵由於能夠破壞九七式輕裝甲車，所以最好是能在都市防衛時使用。

在德山附近的砲台要塞，可利用野戰砲破壞。在破壞之後就陸續佔領都市，並向韓達姆前進。在西南方的都市，要利用傘兵部隊佔領。還有一定要利用運輸機北上。

在序盤的階段，最好也能夠支配在阿拉卡山系東側的第15軍。其後就要協力攻擊印巴附近的英國第 4 軍團司令部。還有能利用野戰砲攻擊巴雷魯的周邊，並要佔領附近的都市或是機場。至於會進行反擊的要塞（巴雷斯附近），可用野戰砲破壞。

在橋的前方要配備試製超重戰車衛阻止英軍的行動，並利用野戰砲攻擊對岸的司令部。在野戰砲的附近由近衛兵伺機埋伏，並保持能夠隨時潛入司令部周邊的態勢。當對司令部展開攻擊時，必須要在 2 回合內決勝。

當佔領印巴後，就支援第15軍並攻擊科比馬守備隊。援軍方面可利用野戰砲、近衛兵以及 1 輛中戰車。

在面對英軍第33軍團時，可在印巴的橋前方設置野戰砲打開通路。當前進後就再度設置野戰砲，如果重覆使用相同戰術，就可接近司令部。其後如果再結合南方的部隊，就可進行突擊並破壞司令部。



JAPAN 日本篇

拉巴魯

新幾內亞防衛戰
（ニューギニア防衛戰）

作戰命令●美軍對新幾內亞北部的阿伊達基地，展開登陸行動。日軍為了要阻止美軍的行動，於是就利用拉巴魯的航空勢力，發動猛烈的攻擊。在這個海域中由於美軍掌握了制空權，所以帝國陸海軍將要面臨前所未有的挑戰。

■作戰情報

作戰期間	44、04、22～44、05、31
氣候	熱帶 2
本國部隊數	32
增援部隊	沒有
敵人勢力	★★★★☆

■勝利條件

大勝	在30回合內破壞所有的敵人司令部（共有 2 處）
勝利	防衛第18軍司令部

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入 1	收入 2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	300	400	3	4	3	1
第18軍	1500	500	15	5	1	32
西南太平洋軍	3900	700	39	9	4	43
第 1 海兵師團	300	700	3	3	1	10

進化、改良裝備並奪回制空權

日軍在新幾內亞的戰鬥，從42年 8 月所進行的模斯比攻略作戰（MO作戰）到44年 6 月的阿伊達攻略戰鬥為止，總共經歷了約 2 年的時間。不過，在這場艱苦的戰鬥中，共有15萬以上的士兵戰死。

這個地圖是布那地區慘敗之後的戰鬥。美軍沿著新幾內亞北岸向東前進。這時帝國以第18軍進行迎擊。不過聯合軍因為有強大的戰力，並支配了制海權、制空權，不僅遮斷了第18軍的補給路線，也使得日軍戰敗。

在遊戲中因為可以從拉巴魯支援第18軍，所以如果與史實相比，將有較高的獲勝機率。當然只要能根據情況靈活運用，在第18軍司令部遭到破壞之前，能夠先毀滅美軍。

在優先配置方面，必須要將重點放在航空機。由於以目前的戰力還無法奪取制空權，這時就要不斷進化或是改良。特別是艦載機系，如果能改良零式戰鬥機，並使艦爆，艦攻不斷進化，就有足夠實力與美軍戰鬥。

分散美軍造成軍費不足

在機場要配置九九式艦爆以及九七式艦攻，而在下個回合中要分別進化成彗星與天山。至於在港口則要配置輕巡洋艦、驅逐艦以及輕型航空母艦。這時要西進到第 1 海兵師團的司令部，並排除途中所遭遇的輸送船、驅逐艦。

在都市要配置近衛兵或傘兵部隊，這時要避免近衛兵遭遇中戰車，並沿著北方海岸進擊。至於傘兵部隊則要配合運輸機，並向北側海上前進，當然最後的目標就是第 1 海兵師團的司令部。

第 1 海兵師團的司令部攻略，必須要利用輕巡洋艦切入司令部，並再進行攻擊。這時彗星是250公斤爆彈，而天山是以500公斤爆彈攻擊司令部周邊的戰車，只要能夠順利破壞，就可利用傘兵部隊降落，並一舉出擊，還有最好是能在 5 回合之內破壞司令部。

對於最後的西南太平洋軍，由於戰力（主要是航空機）與第18軍大致相同。這時可以馬上進行攻擊，不過最好是能分散西南太平洋軍的戰力。還有也要利用其它的部隊擴大戰鬥，並拉開攻擊戰線。

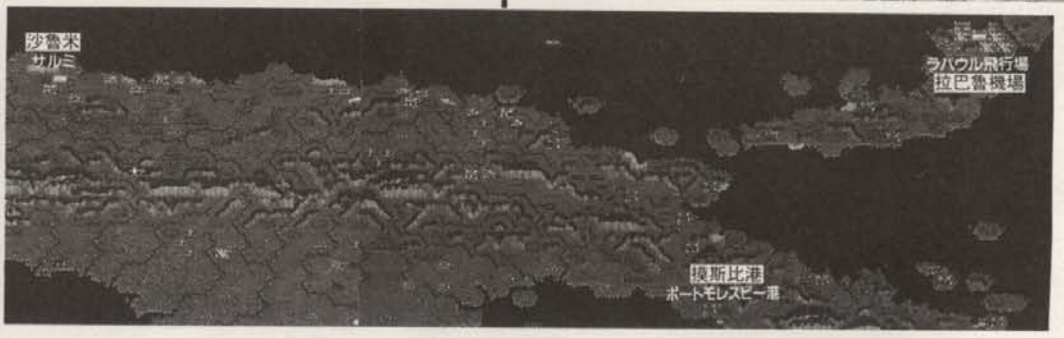
當在陸地進行攻擊時，可設置野戰砲或對空砲並朝對岸砲擊，至於在海上可利用驅逐艦接近海岸，並破壞海岸附近的砲台。在空中戰可將零式戰鬥機改良成52型（不是22型），並奪取制空權，然後再以彗星或天山破壞海岸附近的陸地部隊。如果擔心零式戰鬥機的威力可能不夠時，也能夠生產飛燕並協助攻擊。

至於其它的支援部隊，可使用傘兵部隊或是輕巡洋艦，這時可從米魯降落，並北上攻擊，而海岸的對空砲等，則能利用輕巡洋艦破壞。



◀潘與重戰車，是二次世界大戰末期的產物。





JAPAN 日本篇

馬里亞納海戰

馬里亞納海戰
（マリアナ沖海戰）

作戰命令●帝國海軍對登陸比亞克島的美軍展開攻擊行動。而且認為敵人的機動部隊在新幾內亞的北方，所以為了奪回比亞克島，必須要先消滅敵人艦隊。

■作戰情報

作戰期間	44、06、01～44、06、25
氣候	熱帶 1
本國部隊數	32
增援部隊	有
敵人勢力	★★★★☆

■勝利條件

大勝	在20回合內破壞所有的敵人司令部（共有 3 處）
勝利	第31軍司令部的防衛

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入 1	收入 2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	600	400	6	16	20	8
第31軍	800	200	8	14	5	21
第58任務部隊	300	1200	3	3	1	22
第51任務部隊	300	1200	3	1	1	23
西南太平洋軍	1000	500	10	5	2	15

不要擴大戰線 確實減少敵人數量

美軍展開馬里亞納攻擊作戰，而且艦隊與登陸部隊對海岸發動猛烈攻勢。日軍在決戰海域集結航空部隊與機動部隊，並進行減少敵軍兵力的“あ號作戰”，所以在馬里亞納海岸與美軍發生嚴重的衝突。結果日軍嚴重慘敗，而且擅長進行攻擊的日軍，對美軍完全無法發揮威力。

在史實中日軍雖然失敗，不過如果考慮原因，就知道也要堅守防禦作戰方式，也就是說不能擴大戰線，並確實減少美軍兵力。

還有如果通過拉巴魯地圖，並再度前進到這裡時，必須要進化，改良艦載機，否則就不是美軍的對手，一定要特別注意。

零式艦戰52型的活躍 是致勝關鍵

由於美軍有強大的航空部隊，於是對日軍與第31軍兵分兩路展開行動……。雖然狀況十分危急，但一定要全力迎擊。還有這次攻擊的原因，主要是第31軍在司令部附近以航空機進行攻擊，所以當美軍大舉攻擊時，必須要成為迎擊態勢。

在機場要配備零式艦戰21型，其後並改良成為52型並向東方出擊。當面對柯爾謝亞等戰機時，雖然實力相當，不過如是其它的機種，則有絕對的優勢，當以52型進行迎擊時，就利用航空母艦裝載彗星或天山（要加以進化）。如果還有多餘的戰力，也能配備隼 2 型（不要改良成 3 型）。

在航空機所執行的任務上，零式戰機是對航空機，彗星、天山是對抗艦隊以及陸上部隊，隼 2 型或雷電則是後方支援，如果想要順利獲得勝利，必須要堅守攻擊方針。

由於從港口能夠支援海戰，這時就要使驅逐艦、巡洋艦、航空母艦出港。在都市方面能利用數支傘兵部隊伺機行動，當航空機的迎擊結束之後，就向比亞克島或模斯比方面前進，由於這時沒有足夠的出擊部隊數，在配置陸地部隊時要特別注意。

在西南太平洋軍的司令部攻略，必須要利用傘兵部隊。當降落登陸時，要利用戰艦、輕巡洋艦以及隼 2 型進行支援。如果戰力還不足時，就再追加航空母艦與艦載機。

對於殘餘的美軍可利用航空機部隊進行攻擊，當部隊減少之後，就以零式戰機出擊，並持續破壞司令部。







レイテ會戰

雷泰會戰

（レイテ會戰）

作戰命令●由於美軍登陸雷泰島，所以帝國軍從布魯內派遣主力艦隊出擊，並進入登陸地點的雷泰灣。當進入雷泰灣之後，就擊退敵人攻略部隊與護衛艦隊。

■作戰情報

作戰期間	44、10、17～44、11、11
氣候	熱帶 1
本國部隊數	48
增援部隊	有
敵人勢力	★★★☆☆

■勝利條件

大勝	在20回合內破壞所有的敵人司令部（共有 2 處）
勝利	第35軍司令部的防衛

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入 1	收入 2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	400	200	4	5	5	9
第35軍	1400	600	14	20	4	45
美國第 3 艦隊	100	1400	1	2	2	31
美國第 7 艦隊	200	1300	2	2	1	17

如果聯合艦隊制止戰線，就可解除麥克阿瑟的公約？

44年10月日本發表了在台灣海岸的空戰中，共擊沈了美軍45艘軍艦，其中還包括了19艘航空母艦以及 4 艘戰艦。不過實際的情形卻不是如此，美軍方面不僅沒有任何損失，相反地日本卻損失300架以上的戰機。由於這樣的錯誤報導，日軍集結兵力，並要與在菲律賓的雷泰島登陸的美軍展開最後決戰。

在雷泰島的戰鬥中，美軍獲得壓倒性的勝利，而總司令的麥克阿瑟將軍也簽定了停戰條約。

在史實中日軍在雷泰島海戰失去了戰艦武藏，而聯合艦隊也成為毀城狀態。不過在遊戲中如果能善用聯合艦隊，並發揮強大的攻擊威力，那麼日軍也有獲勝的機會。

彗星與天山前往雷泰島南方海岸，並派遣艦隊

在雷泰島北側有第35軍司令部，南側則有設置美國第 7 艦隊的司令部，由於要東部配置有龐大的美軍艦隊，如果沒有馬上採取行動，第35軍就會遭到消滅。

日軍為了要進行支援，就以彗星與天山出擊，而且經由聖洛克機場飛往巴布島。除此之外也有派遣戰艦部隊，如果戰艦部隊中有航空母艦，就可利用艦載機在雷泰海域展開攻勢。

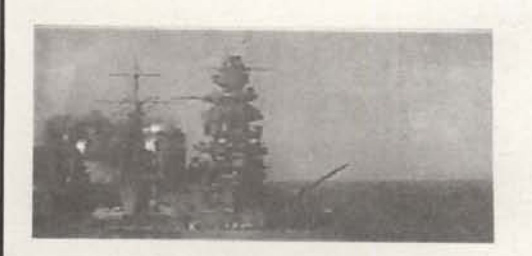
戰艦艦隊抵達雷泰島的南方，大約需要10回合的時間，不過在這段期間內，即使第35軍受到美國艦隊的包圍，還是有足夠的戰力支撐。

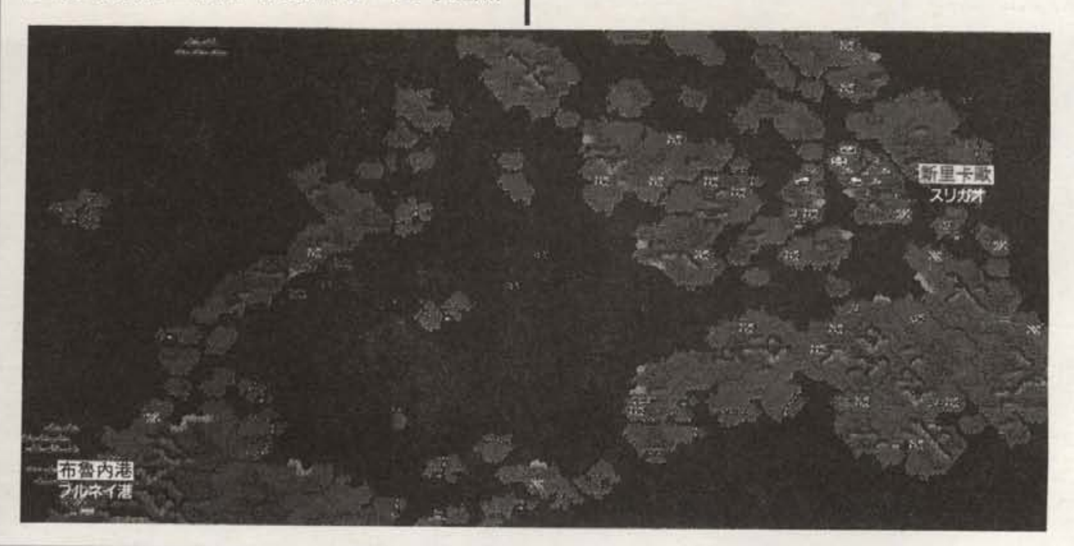
到達巴布島附近的彗星與天山，要陸續破壞從西側出現的艦隊。這時雖然是要救援第35軍，不過如直接前往那雷泰島，反而會遭到艦隊強力的攻擊，並因此全滅。所以要確實擊沈敵艦。並削減美軍的戰力。

當自軍的戰艦部隊到達之後，就要發動全面性的攻擊。這時要以艦隊間接射擊，並再利用彗星、天山擊沈。如果使用這種方式，就能有效取得制海權。不過當戰艦部隊接近美國司令部時，東側伺機的美軍空母部隊（有許多艦載機），就會馬上展開行動。這時可以在航空母艦行動之前破壞司令部，但要先利用零式戰機出擊。

在陸上部隊方面只有傘兵部隊才能發揮威力，不過必須要在取得制海權之後，才利用傘兵部隊降落。還有在進行司令部攻略時，一定要使用艦砲射擊援護，這樣才能協助傘兵降落，並順利破壞司令部。







菊水作戰

菊水一號作戰

（菊水一號作戰）

作戰命令●帝國海軍為了要突破在沖繩的戰況，於是派遣殘存的船艦，並在沖繩發生激戰。而在這一次的作戰中，使敵人登陸部隊以及護衛艦隊造成重創。

■作戰情報

作戰期間	45、04、05～45、04、29
氣候	熱帶 1
本國部隊數	16
增援部隊	有
敵人勢力	★★★★☆

■勝利條件

大勝	在20回合內破壞所有的敵人司令部（共有 2 處）
勝利	破壞敵人司令部（ 2 處）

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入 1	收入 2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	2500	300	25	6	8	9
第51任務部隊	100	0	1	1	0	25
第58任務部隊	100	0	1	1	0	36

聯合艦隊最後的戰鬥要正面攻擊並配合其它艦隊!

45年 4 月沖繩陸軍以及航空部隊展開了特攻攻擊的“菊水作戰指令。這時聯合艦隊也朝沖繩前進並配合出擊。聯合艦隊共有10艘船艦，除了 1 艘大和戰艦與輕巡洋艦之外，其它都是驅逐艦，而且艦隊還使用海上特攻隊的稱號。不過這支艦隊在還未到達沖繩之前，就遭到美軍戰機擊沈。

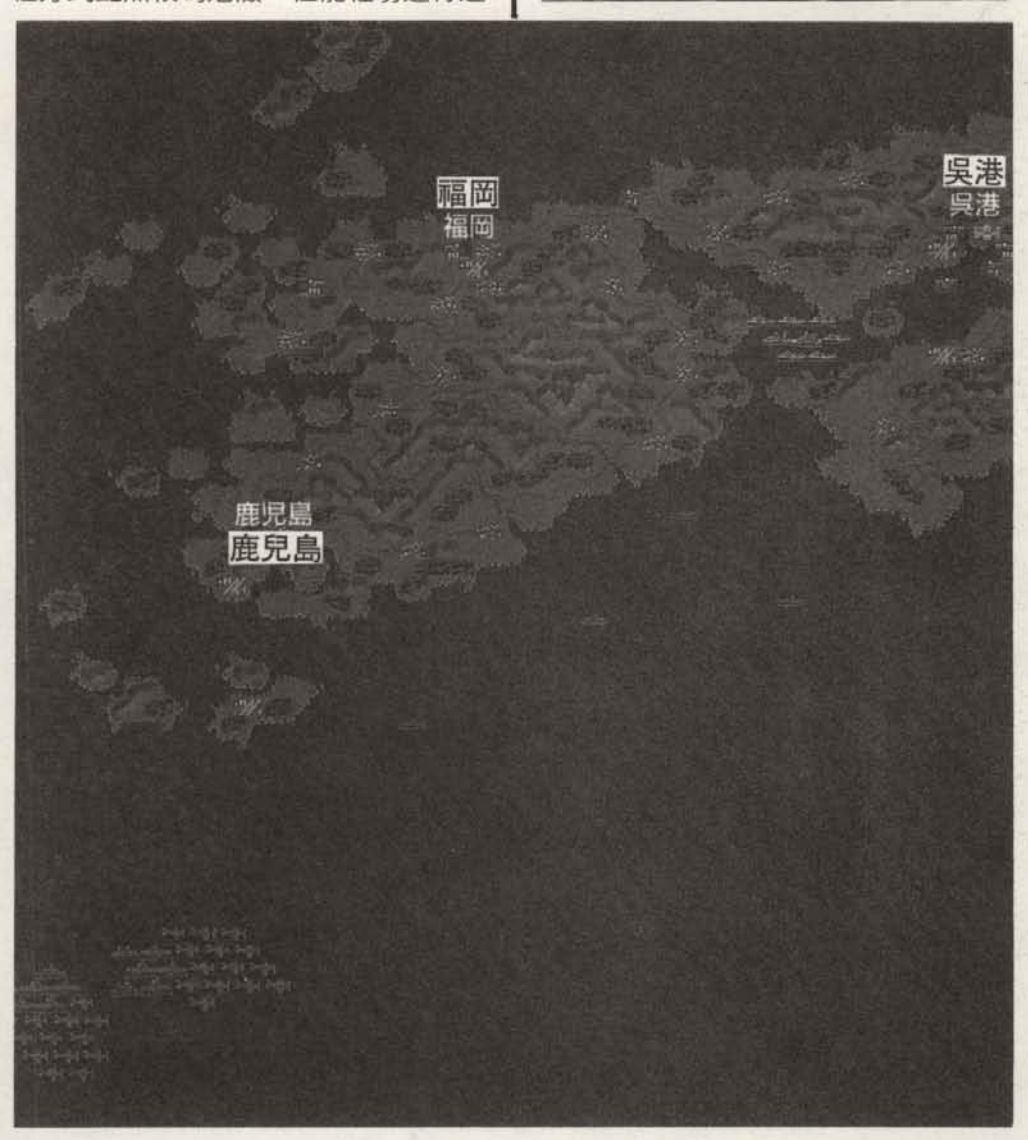
在遊戲中最大艦隊數是16，而其中有一半是屬於聯合艦隊，所以要以聯合艦隊為主考慮戰鬥方式。

聯合艦隊配置在豐予海域。在海峽北側要併到驅逐艦，並各別通過海峽進行戰鬥。還有在北側伺機行動，也有分散艦隊與航空機的優點。先行起飛的敵人航空機，可用守護聯合艦隊的那零式戰機或對空砲攻擊爆擊機。不過由於數量相當多，所以也會進出本州附近。這種方式雖然較為危險，但能輕易進行迎擊，也使得敵機燃料用盡。

當順利迎擊敵機之後，可再使用對空砲擊落。還有也能配備彗星或流星改（使天山進化），並伺機攻擊美國艦隊。還有航空母艦因為有艦載機，必須利用零式戰機對抗。

除了主戰力之外，也要組織傘兵部隊、根河或是二式飛行艇等。這時可經由鹿兒島飛往奄美諸島的西側，並再突擊沖繩本土。當降落部隊到達後，就可全力破壞司令部。





JAPAN 日本篇

沖繩ＩＪＭ

沖繩本土防衛戰

（沖繩本土防衛戰）

作戰命令●在先前的戰鬥中，艦隊順利突擊沖繩，並在海岸登陸，其後並建立了固定砲台。由於美軍已前進到首里前方，並判斷這是擊敗美軍的最佳時機，於是日軍就決定展開全面性的攻擊。

在這場戰鬥中，將主力放在棚原方向，而且要從美軍的側面登陸。還有必須利用艦砲射擊的支援消滅敵人。

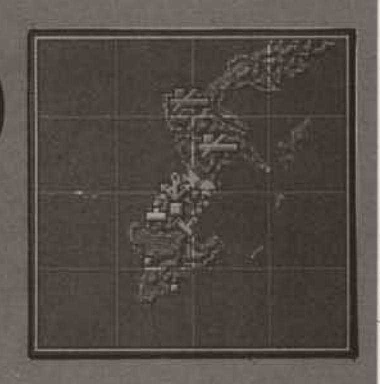
■作戰情報

作戰期間	45、05、01～45、06、24
氣候	熱帶１
本國部隊數	24
增援部隊	有
敵人勢力	★★★★☆

■勝利條件

大勝	在45回合內破壞所有的敵人司令部（共有２處）
勝利	本國司令部的防衛

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入１	收入２	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	500	0	5	0	1	6
第32軍	2400	100	24	0	2	24
第３海兵軍團	800	100	8	2	2	20
第24軍團	1900	100	19	2	2	34
第58任務部隊	—	—	—	—	—	—

抵抗美軍的攻擊 聯合艦隊最後的反攻

美軍登陸沖繩使日軍造成極大影響。原本日軍認為在硫黃島作戰的美軍，應該會攻擊台灣，於是對於沖繩的防衛部隊，就進行其它的任務，不過當美軍登陸沖繩之後，使得狀況發生極大變化，當遇到這種情形時，日軍希望能在沖繩與美軍長期作戰，如果處理得當就可防止日本本土遭到攻擊。

在這個地圖中，如果美軍戰機在坊岬海岸沒有擊沈聯合艦隊……。這雖然是假設性的戰鬥，不過只要沒有擊沈，而菊水作戰成功時，那麼艦隊應該能活躍於沖繩防衛戰，也就是說將與史實不同，能夠順利進行防衛。

雖然說是能順利發揮防衛效果，不過彼此的實力相差並不多，這時如果是正面進行戰鬥，將會造成兩敗俱傷的危機。所以如果想要確實獲得勝利，最好是在司令部周邊配置陸地部隊，並要長期作戰。

聯合艦隊必須要在海上防止美軍艦隊的接近，除了進行防衛之外，也能利用大和戰艦隊的460米厘砲的砲台，援護陸上的部隊並進行攻擊。

由於有許多回合數，所以只要第32軍沒有遭到消滅（這是最重要的關鍵），應該就可順利對抗美軍。

如果想要在這個地圖破壞美軍司令部並獲得大勝，並不是件容易的事，還有與其大膽出擊，還不如根據情況靈活運用。當然對聯合艦隊（特別是大和戰艦）而言，可能是最後１次任務，所以要儘量避免大和戰艦遭到美軍擊沈。

聯合艦隊突擊 敵人司令部

在日軍司令部的北側有第32軍砲擊部隊。不過如果要消滅這支部隊，只是時間的問題。首先為了要確保司令部的安全，必須要進行周邊的防衛，而這也是最重要的工作。

在司令部的周邊要設置對空砲，這時如果有美軍的戰機接近，就要馬上擊落。還有在接近港口的都市，必須要設置野戰砲，這時不僅要支援第32軍的砲擊部隊，也要防止雪曼戰車或步兵南下。還有優先要破壞的部隊有M12長砲或是155米厘砲塔等間接攻擊兵器。所以只要進入野戰砲的射程內，就要確實進行破壞。

如果有驅逐艦或巡洋艦時，就要出港並沿著海岸支援陸地部隊。如果陸地部隊已能順勢出擊，所有的船艦就能與聯合艦隊一起行動。



沖繩32軍

沖繩本土決戰
（沖繩本土決戰）

作戰命令●美軍已經前進到首里。由於日軍都是一直採取守勢，還有如果考慮目前的戰況以及殘存兵力，決定要展開最後的戰鬥。日軍是以棚原方面為主力，這時並配合從美軍側面登陸的部隊，共同對敵人進攻，還有這也是日軍生存的機會。

■作戰情報

作戰期間	45、05、01～46、06、24
氣候	熱帶 1
本國部隊數	32
增援部隊	沒有
敵人勢力	★★★★★

■勝利條件

大勝	在45回合內破壞所有的敵人司令部（共有 2 處）
勝利	本國司令部的防衛





■初期狀態

陣營名稱	收入 1	收入 2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	500	0	5	0	0	1
海軍部隊	1200	300	12	0	2	23
第 3 海兵軍團	800	100	8	2	2	25
第24軍團	1900	100	19	2	2	35
第58任務部隊	—	—	—	—	—	—

親身體驗沖繩的激戰？

當美軍登陸沖繩之後，日軍不斷撤退並進行戰鬥。不過所採取的戰術，竟然是以步兵抱著爆彈，並攻擊戰車的犧牲手段，所以戰況十分慘烈。還有因為沒有足夠的補給物質，所以使兵力減少一半以上。

45年 5 月 4 日日本停止持久戰的戰略方式，並全面發動攻擊。由於目前還有殘存的兵力，企圖以最後的反擊打開局面。不過因為美軍採取集中攻擊方式，使得日軍慘敗並必須完全從沖繩撤退，並轉而堅守本州。

這就是日軍（32軍）所進行的最後攻擊。由於日軍慘敗，而且只能以持久戰對抗，所以這個地圖也重現了當時的戰況。

在日軍的戰鬥中，因為只能依賴威力不強的陸地部隊，而且沒有援護的航空機或艦隊等，所以是前所未有的苦戰。

還有海軍部隊的戰力主要是首里附近的要塞與砲擊部隊，除此之外在系滿西方海岸則有航空機部隊。航空機部隊因為沒有機場，所以就有如是自殺部隊一般。當然只要是首里附近的要塞以及砲擊部隊遭到擊破，就沒有能力制止美軍。

對於美軍而言，唯一的弱點就是軍事費用較少。所以只要能確實使部隊減少，美軍就會專注進行補給。

擊落航空機是守護防衛線的關鍵

首先要派遣步兵，並佔領司令部周圍的都市，其後就配備對空砲，這時無法馬上設置，主要是因為必須從海軍高射砲塔附近的都市運送砲台。

如果佔領的都市數量不多時，就要配合補給車並在都市周邊進行設置。這樣應該就可對抗美軍的航空機部隊。接下來就是要搬運野戰砲。這時要運送到首里防衛線的南方，如果有都市時就可進行設置。還有只要是進入野戰砲的射程，就能馬上進行攻擊。不過優先的攻擊目標則是M12長砲以及155厘米砲等間接攻擊兵器。如果沒有破壞這些兵器，海軍部隊的兵力就會大幅遭到削減，要特別注意。

面對戰艦或是航空母艦的攻擊時，可使用150厘米野戰砲不斷砲擊。還有為了要減少航空機，必須要優先砲擊航空母艦。當然最好是利用多門野戰砲同時攻擊。

以上就是以萬全的防衛線迎擊美軍。還有迎擊的重點就是對航空機。而且要努力擊沈航空母艦，如果過了10回合，航空機還有一半以上的數量時，情勢就非常危險。

嘉手納飛行場
嘉手納機場
首里
首里
那霸
那霸

本土決戰

日本本土決戰

（日本本土決戰）

作戰命令●1945年11月美軍在登陸地點進行爆擊與艦砲射擊之後，就與預測一般對房總半島與相模灣展開攻擊。不過出乎日軍的想像之外，蘇聯也從新潟方面進行登陸作戰，所以戰況十分危急。

日軍雖然了解到戰況對自己十分不利，但還是確實展開攻擊，而且在敵人搶灘之前順利擊退。

■作戰情報

作戰期間	46、03、01～46、04、19
氣候	溫帶 2
本國部隊數	64
增援部隊	有
敵人勢力	★★★★★

■勝利條件

大勝	破壞敵人司令部（3處）
勝利	本國司令部的防衛

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入 1	收入 2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	2000	3000	20	12	2	1
第36軍	3400	300	34	6	3	43
美國第 1 軍	500	2000	5	2	3	23
美國第 8 軍	600	1200	6	3	2	29
蘇聯極東軍	800	1200	8	3	2	17

使用最新銳戰鬥機獲得勝利

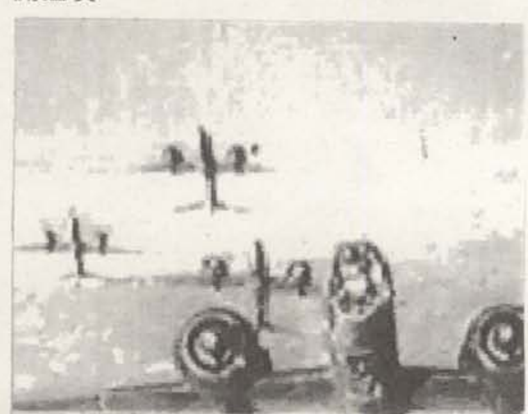
由於順利將美軍從沖繩擊退，結果卻造成在日本本土進行戰鬥，而這是史實所沒有的日本本土決戰。

在這場決戰中，日軍必須要擊退美軍與蘇聯軍，所以與其進行防衛，不如猛烈進行攻擊，而這也是日本典型的攻略方式。

優先配備的部隊當然是航空機。這時艦上戰鬥機是烈風，戰鬥機是橘花，而局地戰鬥機則是震電或是秋水，都是新開發的機種。這些機種都有非常好的性能，而且秋水也能立即生產。除此之外因為生產費十分便宜，所以要大量生產一舉重創美軍。

首先要生產、配備航空機，並對新潟的蘇聯軍司令部進行攻擊。這時要以新生產的秋水為主力，並再追加烈風（零式的進化）或是流星改，約有 5 支部隊的程度。烈風與流星改要直接攻擊司令部。還有在還未影響與美軍戰鬥之前，要在序盤打倒蘇聯軍。

當與蘇聯軍交戰時，接下來就要準備與美軍進行對決。這時可配備步兵或補給車，並佔領松代附近的都市。然後為了要修復崩壞的都市或是機場，必須要全力展開攻擊。航空機方面以秋水為主，如果有紫電改就進化成震電。至於流星改不僅可以攻擊艦隊，也能變更武裝成為500公斤爆彈，並對陸地部隊展開猛攻。





JAPAN 日本篇

印度攻防戰

印度攻防戰
（インド攻防戰）

作戰命令●由於印度對日本宣戰，所以就對印度國內展開了攻擊。印度軍佔領了第里、阿美達巴德，並以此為據點對康普魯、茂霧進行攻擊。

由於德軍也發動猛烈攻擊，所以日軍馬上對馬達拉斯派遣增援部隊，並要在遭到突破的戰線阻止敵人前進。

■作戰情報
作戰期間　46、
、01～46、12、20
氣候　熱帶
本國部隊數　64
增援部隊　有
敵人勢力　★★★☆☆
■勝利條件
大勝　破壞所有敵人司令部（2處）
　　　破壞所有敵人司令部（2處）
勝利

侵攻過程



■初期狀態

陣營名稱	收入1	收入2	都市	機場	港口	兵力
大日本帝國	3000	2000	30	13	4	9
印度東部軍	4000	3000	40	7	0	72
印度第1軍團	1900	1000	19	3	2	29
巴魯沙軍集團	2600	0	26	4	1	70
B軍集團	1000	0	10	4	0	48

2大軍事國家的技術競賽 航空機與巨大戰艦決勝！

同盟國的日本與德國戰勝之後，戰爭應該就此結束，不過事實卻不是如此。在日本佔領下的印度，德國卻展開侵略行動，於是兩國發生激烈的衝突。

這雖然是史實中所沒有的戰鬥，不過卻是支配世界的大決戰。由於是在第2次世界大戰結束之後所進行的戰爭，所以日本與德國實際進行開發，但還未正式生產的新兵器，也會在戰鬥中出現，當然光看兵器的類型，並無法推測到底哪一方較有利。

日軍方面的開發兵器幾乎都是航空機。有艦上戰鬥機的烈風，戰鬥機的橘花、局地戰鬥機的震電（震電改也會登場等）或秋水、爆擊機的富嶽等。然後零式會強制進化成烈風，九九式爆擊是彗星、九七式艦攻是天山。在最新銳航空機當中，秋水可以馬上生產。如果有足夠的軍事費，就可不斷生產並發動猛烈攻擊。

日軍不光是開發兵器，由於還有聯合艦隊，所以具有強大的戰力。船艦方面有大和、陸奧、長門的巨大戰艦，而航空母艦則有赤城、加賀、蒼龍。當然這支聯合艦隊將會在印度航行。

陸地部隊方面有從九七式中戰車改進化而成的三式中戰車，所以戰車部隊也有強大威力。雖然也能開發五式中戰車，但這時必須要以戰車部隊為主進行攻擊，所以，就戰局而言……。





各種令人懷念的電玩ＢＧＭ音樂再現！

配合卡拉ＯＫ進行一場快樂的競賽吧！

卡拉ＯＫ模式的操作方法

在ARCADE模式下，將圈數設定為普通，然後在選擇場地時，先按住方向鈕的上，然後再按Ｃ鈕。

這裏提供１個以卡拉ＯＫ方式進行遊戲的方法。首先，進入“ARCADE MODE”，然後將圈數設定為“NORMAL”，當出現場地的選擇畫面時，先按住方向鈕的上然後按Ｃ鈕。如果成功的話，在遊戲進行的時候，畫面的下方就會出現歌詞。配合歌詞一邊開車一邊唱歌，感覺真是舒服。



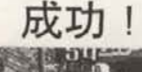
▲歌詞會出現在畫面下方，會唱的人不妨哼上幾句吧。

進入ARCADE模式

Mode Select
ARCADE MODE
SATURN MODE
RANKING
OPTIONS

按住▲再按Ｃ鈕







如果在比賽中獲得前幾名，那麼玩家就可輸入自己的英文名字。但是，在此我們提供73個有特殊意義的字母。玩家只要輸入相對的英文大寫字母，就可以聽到SEGA歷代作品的ＢＧＭ音樂。

在輸入姓名畫面下



◀獲得好成績就有機會輸入自己的英文名字。

在輸入玩家姓名的畫面下，輸入大寫字母“Ａ・Ｂ”看看

好聽的ＢＧＭ音樂



◀輸入“Ａ・Ｂ”就可聽到好聽的曲子。

其他還有這麼多的ＢＧＭ曲子可供欣賞

字母	曲名（作品）
E.R	Main Theme（『エンデューロレーサー』）
EXN	BGM A（『エキソーストノート』）
G.F	Beyond The Galaxy（『ギャラクシーフォース』）
GLC	Air Battle（『G-LOC』）
GPR	Time Attack（『G.P.ライダー』）
H.O	Main Theme（『ハングオン』）
O.R	Magical Sound Shower（『アウトラン』）
ORS	Adventure（『アウトランナーズ』）
P.D	Like The Wind（『パワードリフト』）
OTT	BGM 1（『カルテット』）
R.M	Soup Up（『ラッドモビール』）
S.C	Game Start（『スタジアムクロス』）
S.F	Openning（『ストライクファイター』）
S.H	Main Theme（『スペースハリアー』）
SDI	System Down（『SDI』）
SHO	Sprinter（『スーパーハングオン』）
SMG	Advertise BGM（『スーパーモナコG.P.』）
T.B	Burning Point（『サンダーブレード』）
TOR	Rush A Difficulty（『ターボアウトラン』）
V.F	Akira Stage（『バーチャフャイター』）
V.R	Polygonic Continent（『バーチャレーシング』）
VMO	Swords Of Vermillion（『ヴァーミリオン』）
BNB	摩天樓（『ボナンザブラザーズ』）
DST	Beat Away（『ダンクショット』）
GDA	Wilderness（『ゴールデンアックス』）
TET	Tetrimix（『テトリス』）
VFT	Lion Stage（『バーチャファイター２』）
KOS	King Of Speed（『デイトナUSA』）
LGA	Let's Go Away（『デイトナUSA』）
SKH	Sky High（『デイトナUSA』）
P.P	Pounding Pavement（『デイトナUSA』）
A.Y	Akira Stage（『バーチャファイター』）
J.B	Jacky Stage（『バーチャファイター』）
S.B	Sarah Stage（『バーチャファイター』）
PAI	Pai Stage（『バーチャファイター』）
K.M	Kage Stage（『バーチャファイター』）
W.H	Wolf Stage（『バーチャファイター』）
J.M	Jeffry Stage（『バーチャファイター』）
LAU	Lau Stage（『バーチャファイター』）
.KK	Theme Of Kouchi（『オリジナル』）
AKJ	Advertise（『バーチャコップ』）
ANI	Rise From Your Grave（『獣王記』）
AO.	Name Entry（『スーパーモナコG.P.』）
ASA	Funky Bomb（『ストライクファイター』）
DEK	Advertise（『バーチャコップ』）
H.S	A.HI.RU（『ダイナマイトダックス』）
HSB	Defeat（『ギャラクシーフォース』）
IGA	Select（『コラムス２』）
ISO	Poker Face（『パワートリフト』）
JIM	Title（『エイリアンシンドローム』）
K.T	Adv（『ハングオン』）
KAG	Maximum Power（『アフターバーナー』）
KAO	Toastl（『ダンクショット』）
KAZ	BGM 1（『スクランブルスピリッツ』）
KEN	Title Demo（『ラインオブファイア』）
KOU	Title（『アレックスキッド』）
M.M	Outride A Crisis（『スーパーハングオン』）
MAS	BGM 2（『エンデューロレーサー』）
MIT	Earth Frame G（『R360』）
MMM	Blue Moon（『SD1』）
NAG	Openning（『G-LOC』）
NAK	Type 2（『サンダーブレード』）
OKA	單l（『レンタヒーロー』）
OSI	Vivacious（『ターボアウトラン』）
SAO	Break Out（『エイリアンストーム』）
TAK	Type 3（『スーパーサンダーブレード』）
TRS	Earth Frame G（『R360』）
UME	MJ-Dance（『マイケルジャクソンズムーンウォーカー』）
YAM	Choice（『ブロクシード』）
YAN	Filthy（『コラムス』）
YOU	BGM A（『ボナンザブラザーズ』）
YUI	Goodl Let's Gol（『フラッシュポイント』）

SS 秘技篇 DAYTONA USA デイトナUSA

在REPLAY畫面下使用第 5 視點

本遊戲在一般正常狀態下只有 4 個可用視點，不過在此我們提供一個以第 5 視點來觀看賽場狀況的秘技。使用這個秘技的方法是，進入設定畫面後，將遊戲模式設定為“NORMAL”，然後再將搖桿的型態設定為B以外的其他型態。完成設定後，進入“SATURN MODE”模式的競時賽模式。

開始正式比賽後，不管如何先將全部的賽程跑完。當完成賽程跑到終點時，畫面上會出現“REPLAY”的字樣，此時在回答“YES”之後，就可以看到本次比賽的重播鏡頭。在重播鏡頭播放途中，先選擇第 4 視點，然後再按往上看的按鈕，如此就會出現一般無法看到的第 5 視點。



▲模式選擇“NORMAL”。

TYPE A　VIEW DOWN　VIEW UP　SHIFT DOWN　SHIFT UP　ACCEL　BRAKE　PRESS A OR C TO SELECT. B TO CANCEL.

▲搖桿型態選B以外的型式。

選SATURN MODE

SATURN MODE　RANKING　OPTIONS

▲“ARCADE MODE”沒有重播功能所以不能適用。

選擇使用的車種



▲選擇使用車時，先按住開始鈕，然後再確定。

先加入競賽行列

▲前面的指令可以進入競時賽模式。接著要跑完全程。

然後要跑完全程

REPLAY　YES　NO　GAME OVER

▲完成賽程跑至終點時，畫面會出現“REPLAY”的字樣。

在REPLAY畫面下

▲選擇“YES”之後，就能看到這次比賽的過程。

這是第 4 視點



▲這就是第 4 視點的畫面，若想看到第 5 視點……。……。

在REPLAY狀態下，將第 4 視點往上拉。

變成第 5 視點



▲這就是第 5 視點。不過，它只出現在“REPLAY”的畫面中

SS 秘技篇 DAYTONA USA デイトナUSA

改變敵車位置顯示順位

以“SATURN MODE”模式進行遊戲。如果在比賽途中按下Z鈕的話，將可以看到目前在自車前一位車子的位置。在一般正常情形下，畫面上都只表示第一名車子的位置，現在利用這項技巧，就能掌握自車前一名車子的位置。不過，一放開Z鈕就會恢復成原來狀態。



▲在“SATURN MODE”模式下，按下右邊的指令。



▶自車前一位車子的位置就會出現在畫面上。

SS 秘技篇 DAYTONA USA デイトナUSA

將車速改以英哩表示

DAYTONA USA　PRESS START BUTTON





▲▶在標題畫面下，同時按下 2 P搖桿上的X、Y、Z鈕。在選好喜歡的模式後，就可以看到許多由英文所構成的單字。

在標題畫面下，同時按下 2 P搖桿上的X、Y、Z鈕，然後由玩家選擇自己喜歡的模式開始遊戲。結果，自車的時速由原來的公里（Km）變成了英哩（mph）。除此之外，在場地選擇畫面及逆向行駛時，出現的文字都會變成英文。難道這項設計是為了發行海外的版本？

SS秘技篇 立體排球 バーチャルバレーボール

5種不同的秘技提供5種不同的樂趣

這款由多邊形描繪技巧所製作成的排球遊戲，其實隱藏著許多有趣的技巧。在此我們一舉就介紹5個給玩家們參考使用。另外，這裏所提供的5個秘技，都是在模式選擇畫面下輸入，所以千萬不要搞混了。看到各國的國旗轉動、場上球員由女性選手代替以及球員的動作測試等，真令人感動。

在模式選擇畫面下決定遊戲模式，然後在球隊選擇畫面下按住開始鈕後，再按方向鈕。

國旗會回轉



▲國旗以極快的速度在回轉。

在模式選擇畫面下，按X鈕5次、Y鈕14次、Z鈕4次，然後選"INFOMATION"的"Playing Manaul"。

工作人員名單



▲突然間出現製作小組的人員名單。

在模式選擇畫面下，按X鈕7次、Y鈕1次、Z鈕12次，然後開始比賽。

女性選手登場



▲場上的球員改由女選手代替。

在模式選擇畫面下，按X鈕3次、Y鈕8次、Z鈕11次，然後選"INFOMATION"的"TECHNICAL TERM"。

測試系統之1



▲可看到接球、殺球等動作。

在模式選擇畫面下，按X鈕13次、Y鈕15次、Z鈕20次，然後選"INFOMATION"的"Volley Ball Guide"。



測試系統之2



▲能使女性選手的手腕和腳踝轉動。

SS秘技篇 宇宙英豪 ダイダロス

只要有2支搖桿就能在遊戲中稱王

其他的相關指令

指令	效果
若按下2P搖桿上的A鈕	防護罩自動回復
若按下2P搖桿上的B鈕	發動機自動回復
若按下2P搖桿上的X鈕	武器的等級提昇
若按下2P搖桿上的Y鈕	彈藥可獲得補充
若按下2P搖桿上的Z鈕	使地圖出現在畫面上

這裏所提供的秘技保證讓玩家們大開眼界。不論是防護罩的自動回復、武器等級的提昇以及樓層的移動等，都只要簡單的幾個按鈕就可完成。但，在此有一個先決條件，那就是玩家必須備有2個搖桿。所以看過這裏所介紹的秘技後，沒有2支搖桿的玩家，趕快再去買另一個搖桿吧。

接下來介紹秘技的使用方法。首先，在遊戲進行中的任何時候，按住1P搖桿上的L和R鈕，然後，按下2P搖桿上的開始鈕。如此一來，突然間就能變換樓層。另外，如果先按住1P搖桿上和L和R鈕，然後再按附表所註明的2P搖桿上的任何一鈕，那麼就會有不同的效果出現。

不論何時何地



◀接上2支搖桿後，輸入右邊的指令。

按住1P搖桿上的L和R鈕後，按下2P搖桿上的開始鈕。

往下一樓層移動



◀即使不使用電梯，也能進行樓層的變換。

SS秘技篇　宇宙英豪　ダイダロス
各種不同的效果

2P按鈕	效　果
開始鈕	遊戲進行中可移至其他樓層。
A 鈕	使損壞的防護罩全部回復。
B 鈕	使消耗掉的能量全部回復。
C 鈕	使目前裝備的武器充滿子彈。
X 鈕	使目前裝備的武器提昇等級。
Z 鈕	顯示所有該樓層的相關地圖。

這裏要提供許多有用的秘技。玩家只要先按住1P搖桿上的L和R鈕不放，然後再按下附表所記載的2P搖桿上的任一按鈕，就可以得到像是防護罩回復、武器威力提昇及樓層的移動等效果。如此想要破關簡直是易如反掌。

SS秘技篇　真人版快打旋風　ストリートファイター
能使用豪鬼的操作法

首先，在選擇模式時，除電影模式外，任何其他模式都



行。然後在進入角色選擇畫面時，輸人「上、B、下、Z、右、X、左、Y」的指令。此指令需在2秒之內完成。如果成功，畫面上會出現豪鬼的圖像，如此一來，直接按下C鈕決定所使用的角色後，玩家在之後的戰鬥中就可以使用威力很強的豪鬼了。

SS秘技篇　怪獸快打　バトルモンスターズ
簡單改變角色顏色

在角色選擇畫面下，如果先按住1P搖桿上的R鈕，然後再以A鈕來決定所使用的角色，那麼1P所使用的角色，其顏色會變成和2P所使用角色的相同顏色。反過來說，如果按2P住搖桿上的R鈕，然後再按C鈕來決定所使用的角色，那麼其顏色就會變成和1P相同的顏色。

角色選擇畫面下



▲1P和2P所使用的角色顏色變得完全相同了。

顏色改變了！



▲在劇情模式或對戰模式的角色選擇畫面下輸入以下的指令。

在角色選擇畫面下，按住R鈕然後再按A鈕來決定使用角色。（2P側則按C鈕來決定使用角色。

SS秘技篇　怪獸快打　バトルモンスターズ
選擇自己喜歡的舞台

在此要介紹可以自由選關的秘技。首先進入對戰模式的角色選擇畫面，然後在此畫面下按住A或C鈕來決定使用的角色，如此直到畫面切換前不要放關A或C鈕。如果成功的話，玩家就可以自由地選關了。利用這裏所提供的這項技巧，玩家就可以向未曾勝過的舞台挑戰。

可自由地選擇舞台！



▲當畫面切換之後，就可以自由地選擇關了。

:角色選擇畫面下:



▲在對戰模式的角色選擇畫面下，將選擇框移到喜受的角色上。

在角色選擇畫面下，按A或C鈕來決定使用的角色，決定之後直到畫面切換前，不要放開A或C鈕。

SS秘技篇　超真實麻將P　スーパーリアル麻雀PV
欣賞美月的華麗圖像



◀設定模式下按右下＋A按鈕連打。



▶美月的可愛畫面在一呈現眼前。

在此提供一個可以見到美月可愛畫面的方法。首先，進入設定畫面後，按下方向鈕的右下，然後在此狀態下再連按A鈕數下。如果成功的話，畫面就會切換到遠野美月的許多可愛畫面。但這個方法無法看到其他2位角色，真是可惜。

SS秘技篇　花式撞球2　サイドポケット2
進行指導的示範擊球



◀電腦自動示範擊球的方法。參考之後再擊球吧。

在“Trick Game”模式下，先按住L、R、X、Z、B等鈕，然後再按下A鈕來決定球檯。如此一來，玩家就可以看到這個球檯的示範攻略法。此外，如果將這個模式的16個球檯全部破關，那麼在NG的示範畫面過後，就可以向17～32號的球檯挑戰。總之，參考擊球的方法吧。

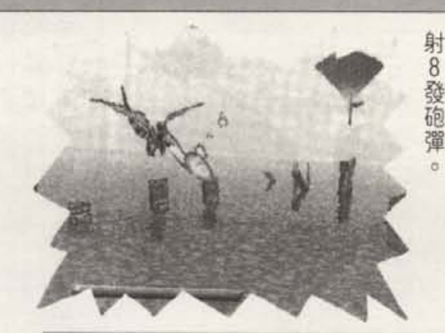
SS秘 技篇

飛龍戰士　パンツァードラグーン

能使用 2 種威力很強的攻擊武器

在此要介紹可以使用 2 種新武器的方法。由於此方法須在一般模式下，以不接關的方式破關之後才能使用，因此玩家們須先練好基本技巧才行。

接下來就介紹使用的方法。在無接關情形下破關之後，再重新開始遊戲時，當畫面上出現“EPISODE 1”的字樣時，持續按住Y鈕，原來的連射砲，已變成擴散攻擊的 8 連發“擴散連射砲”。另外，如果將Y鈕改成Z鈕的話，就會變成能貫穿敵人的“貫通彈”。不過，這些強方武器只有在該面舞台有效，玩家在下一舞台前進時，當畫面上出現“EPISODE 0”的字樣時，玩家必須再重新輸入對應的按鈕，直到畫面切換為止。



◀哇，厲害！一口氣可連射8發砲彈。

出現“EPISODE 1”的字樣時，持續押住Y鈕。

◀貫穿眼前的敵人後，後面的敵人也跟著遭快。

出現“EPISODE 1”的字樣時，持續按住Z鈕。

選NORMAL GAME

◀選擇一般（NORMAL）模式。

以無接關方式破關

◀必須以無接關的方式破關。真難啊。

再次重新開始遊戲



出現這樣的畫面時

SS秘 技篇

飛龍戰士　パンツァードラグーン

能使用 2 種不同種類的鎖定雷射

前面介紹過一般模式下所使用的秘技。現在要介紹高級（HARD）模式下的秘技。

首先，以高級（HARD）模式進行遊戲，並且在以不接關的狀態下完成破關。破關之後，在不切斷電源的情形下重新開始遊戲。接著，當畫面上出現“EPISODE 0”的字樣時，持續按住C鈕的話，那麼原先的一般雷射，就會變成發射速度很快的綠色雷射。另外，如果不按C鈕而改按B鈕的話，那麼威力極強的紫色雷射就會出現。以上這 2 種雷射，在過關的時候都會回復原狀。所以玩家過關後須在“EPISODE 0”出現時再次輸入對應的指令才行。

要附帶一提的是，這裏所使用的技巧，可以和上面所介紹的技巧一起合併使用。

紫色的鎖定雷射



◀在飛龍上可看到紫色雷射的威力。

出現“EPISODE 0”的字樣時，持續按住B鈕。

綠色的鎖定雷射



◀綠色雷色的威力可由玩家自行確認。

出現“EPISODE 0”的字樣時，持續按住C鈕。

進入高級模式



▲在標題畫面下選“HARD MODE”然後進行遊戲。

以無接關方式破關



▲在高級模式中，玩家想要無接關破關，恐怕相當不容易。

再次重新開始遊戲



出現這樣的畫面時

SS秘技篇 飛龍騎士 パンツァードラグーン

3個對遊戲有幫助的秘技！

在標題畫面下



這裏一口氣要為玩家介紹和「飛龍戰士」這款遊戲有關的3種高級技巧。首先讓我們看看無敵狀態的指令。在標題畫面下，依L、L、R、R、上、下、左、右的順序輸入按鈕，如果成功的話，那麼畫面上就會出現“INVINCIBLE MODE”的字樣。第2項可遊玩“EPISODE 0”的指令是，標題畫面下輸入上、上、上、下、下、下、左、右、左、右、L、R。

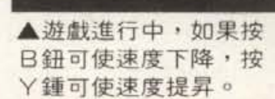
在標題畫面中，輸入
L、L、R、R
上、下、左、右
的順序按鈕





在標題畫面中，輸入
上、上、上、下、下
下、左、右、左、右
左、右、L、R的順序按鈕

舞台EPISODE 0





▲遊戲進行中，如果按B鈕可使速度下降，按Y鍾可使速度提昇。

在標題畫面中，輸入
上、上、下、下、
左、右、左、右
X、Y、Z之順序
按鈕

自由地選擇舞台





▲可自由選擇1～7面中的任一個舞台。也能和最終頭目對戰。

利用舞台選擇秘技遊玩第5舞台

在選擇初級（EASY）模式後，輸入選關的指令試試。如此一來，玩家將可發現原本只有4面的這個模式，現在卻可以玩5、6、7面。加上還有END畫面可看，所以玩家一定要試試。



▲如果選“EPISODE 5”，然後開始遊戲的話……。



◀難易度選“EASY MODE”。

◀平常無法玩的第5舞台，此時能試試。

SS秘技篇 飛龍戰士 パンツァードラグーン

可觀賞END畫面的指令

在標題畫面下，若依「上、上、下、上、右、右、左、右、下、下、上、下、左、左、右、左」的順序輸入指令，那麼玩家就可以看到一般模式破關後的END畫面。另外，若在標題畫面下依「上、上、下、上、左、左、右、左、下、下、上、下、右、右、左、右」的順序輸入指令，那麼這次就可以看到高級模式破關後的END畫面。不管如何，這裏所介紹的秘技，對於無法破關的人來說一定要試試。

SS秘技篇 飛龍戰士 パンツァードラグーン

讓SEGA代表人物動起來

當畫面上出現SEGA公司的造型人物時，如果按2P之搖桿中的X、Y、Z以及開始鈕，那麼這時就可以使用1P搖桿來控制這個人物的動作。有了這項秘技，玩家在讀取資料期間就不會無聊了。

可移動



▲移動造型人物時，按方向鈕進行平面的移動，A＋方向鈕是回轉，X、Y鈕是光源變化。恢復原狀是A、B、C鈕同時。

飛龍戰士　　パンツァードラゴーン

SS秘技篇　使主角或是飛龍消失的方法

選擇資料保存畫面



▲在此畫面下選擇這個圖像。

進入使用者設定



▲進入使用者設定中的語言設定。

語言設定成德文



▲將語言改成“Deutsch”。

進行難易度選擇時



▲出現標題畫面後輸入指令。

在此介紹遊戲進行中，只看到主角的場合或飛龍的秘技。操作的方法是，只出現主角的場合時，先將主機接上電源，然後畫面上會出現許多的小圖像。此時，選擇使用者（ユーザー）設定模式，進入使用者模式後，將使用語言設定為德文（Deutsch）。設定好之後，放入遊戲碟讀取資料。當遊戲標題畫面出現後，輸入右邊的指令。只出現飛龍的場合，首先須在“EASY MODE”模式中，以100%的擊墜率破關，然後當畫面回到標題畫面時，輸入右下的指令。

在標題畫面下，當選擇難易度時，輸入上、X、右、X、下、X、左、X、上、Y、Z的指令。

飛龍消失不見了



▶龍一下子不見了，只剩下主角凱爾獨立作戰，這眞有點像「太空哈利」的畫面呢！

100%的擊墜率



▲不論接關幾次都無關係。總之，要達到100%的擊墜率。

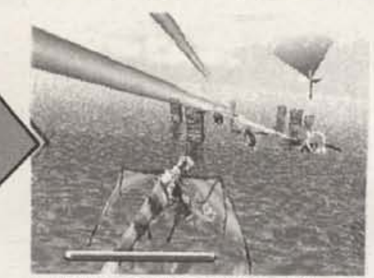
進行難易度選擇時



▲達成100%擊墜率破關之後，於標題畫面下輸入古邊的指令。

在標題畫面下，當選擇難易度時，輸入左、左、右、右、上、下、上、下、L、R的指令。

主角消失不見了



▲飛龍的武器只有導向雷射，和敵人戰鬥時相當吃力。

飛龍戰士　　パンツァードラゴーン

SS秘技篇　使飛龍進行180度的大回轉

在此介紹一個簡單進行180度回轉的方法（遊戲進行中，在飛行模式（面向正前方）和射擊模式（向左右或後方轉向）的狀態下，同時按下L和R鈕試試。如此一來，飛龍的觀點就可以在飛行模式和射擊模式中進行切換。這對於進行激烈的戰鬥來說明，相當地有用。

在遊戲進行中



▲控制飛龍向前飛行的飛行模式下，若輸入右邊指令……。

遊戲進行中，同時按下L和R的按鈕。

180度的大回轉



▶飛文會進行180度的回轉，此時就可向後方的敵人進行攻擊。再輸入指令就又回到飛行模式。

SS秘技篇

輝水晶傳說　　輝水晶傳說アスタル

幾個對遊戲進行有幫助的指令

遊戲進行中暫停



▲在遊戲進行中的任何時候，都可先按暫停鈕再輸入指令。

在此介紹3個可在遊戲進行中使用的秘技。這3個秘技不論在任何舞台都適用，所以玩家有需要的話，任何時候都可輸入。在最左邊的指令，可以使主角的體力回復。至於中間的指令，則可以使主角呈現無敵狀態。要解除無敵狀態只要輸入相同的指令即可。

在遊戲進行中按下暫停鈕，然後輸入下、R、上、L、X、A、Y、B、Z、C、右、左的指令，並解除暫停。

使體力全部回復



▲體力值共有5格，當體力快沒的時候，輸入這個指令。

遊戲進行中按下暫停鈕，然後輸入上、Y、左、A、下、B、右、C、的指令再解除暫停。

變成無敵的狀態



▲有些狀況須解除無敵狀態才能前進。此時輸入相同指令即可。

遊戲進行中按下暫停鈕，然後輸入L、A、R、C、B的指令，再解除暫停。

馬上使體力變成0



▲讓主角體力變成0的意義是，讓遊戲重新開始。

SS秘技篇

輝水晶傳說　　輝水晶傳說アスタル

可自由地選擇想玩的舞台

在設定畫面下

▲在此設定畫面下，輸入下列的指令。記住是2P搖桿。

在設定畫面下，以2P搖桿輸入左、右、左、右、上、下、L、R等之後，再按開始鈕。

發現到可以自由選擇關的秘技。操作的方法是，首先進入設定（OPTION）畫面，然後在此畫面下，以2P搖桿輸入左、右、左、右、上、下、L、R等按鈕後，再按下開始鈕。如果指令輸入成功，那麼在“OPTION”的英文字母下，會多出“SECRET MODE”的英文字樣。接著回到標題主畫面下，然後以1P搖桿輸入上、下、左、右、L、R、A、Y、C、Z、B、X的指令。這一次如果輸入的指令正確無誤，那麼在畫面上就會出現“STAGE SELECT”的字樣。此時，玩家就可以利用這個選項進行舞台的選擇了。

OPTION下出現SECRET MODE

▲如果指令輸入正確無誤的話，就會出現“SECRET MODE”。

回到標題主畫面然後輸入



▲出現“PUSH START”時，還不可以自由選關，這一點要注意。

自由地選擇舞台



▲若出現“STAGE SELECT”時，就可以自由選關了。

在標題畫面下，以1P搖桿輸入上、下、左、右、L、R、A、Y、C、Z、B、X的指令。

SS秘技篇

真說夢見館 — 真說・夢見館

利用塔羅牌查出下一個要前往的房間

進入房間後，如果使用塔羅牌，那麼就可以知道該房間內住人的性格。不過，塔羅牌除了可知道住人的性格外，另外還有不同的使用方法。

首先，進入占卜師約瑟“ジョゼ”房間前的走道，然後對著約瑟的房間使用塔羅牌。如此一來，玩家就可藉由塔羅牌得知下一個該去的住人房間。

先前往占卜師約瑟的房間



▲首先必須到約瑟的房間取得塔羅牌才行。

在門前的走道上使用塔羅牌



▲接著到達約瑟房間門前的走道，並且拿出塔羅牌使用。

下一個要去的地方會由塔羅牌上出現



▲塔羅牌上會顯示下一個要去的住人房間。

SS秘技篇

格蘭達戰役 — GOTHA～イスマイリア戰役～

可不消耗能源地向地圖右邊移動

在此介紹不需消耗機動力，即可到達任何地方的秘技。首先，在移動機體時，持續按住L和R鈕，如此一來，除非碰到其他的機體或者是到達地圖的邊界，否則自機將可一直向右邊移動。不過，由於只能向單一方向移動，因此如果進行方向不是自己想要到達的目的地，那麼仍須消耗機動力。

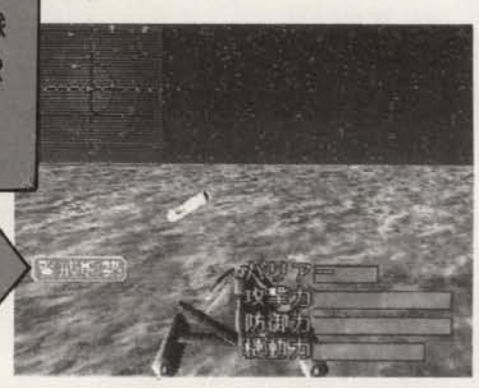
選擇“移動”後



▲先調整好移動的方向。記住本技巧只能向右移動。

在移動自軍部隊時，同時按下L和R鈕。

可到達很遠的地方



▶方向正確的話，可移動到很遠的地方。

SS秘技篇

高原戰士 — VIRTUAL HYDLIDE

在瀕死狀態下使主角再度復活

在主角死亡，但還未GAME OVER時



▲即使主角戰死，只要尚未出現GAME OVER就可以按下Z鈕。

將道具視窗打開使用體力回復藥



▲在此畫面下，趕快使用體力回復藥及藥草讓主角服用。

體力回復過來後主角也復活了！



▲看吧！主角起死回生了。隨時準備體力回復藥和藥草吧。

發現不會“GAME OVER”的秘技。操作的方法是，當主角和敵人戰鬥並呈現瀕死的狀態時，只要在GAME OVER的字樣出現前，按下Z鈕使視窗打開。然後以體力回復藥和藥草，給主角服用，那麼主角就會活過來。此外，這項技巧在和頭目對戰，主角不幸死亡時，依然有效。所以善加使用吧。

SS秘技篇　海岸高爾夫　PEBBLE BEACH GOLF LINKS

利用2種不同秘技來使遊戲更有看頭

在遊戲進行中



◀在遊戲進行中輸入右邊的2組不同指令試試。

按住方向鈕的右及X、Z鈕後，以不切斷電源的方式按下RESET鈕。

◀有許多示範的項目可供選擇。如果打得不好，一定要看看別人的示範哦。

按住方向鈕的下及B鈕後，以不切斷電源的方式按下RESET鈕。



◀在一般情形下，訓練模式是不會有盛大場面出現。但利用秘技後就不同了。

在此介紹和本遊戲有關的2個秘技。第1個秘技是示範場地的選擇。玩家在遊戲進行中，只要輸入右上的指令，如果成功就可在示範選項中，選擇自己想看的示範場地。第2個秘技是，不論何時都能出現盛大的場面。在遊戲中，玩家只要輸入右下的指令，那麼不論在何種模式中，玩家都可以看到盛大的場面。以上這兩項秘技有一點要注意，那就是除RESET鈕外，其他按鈕須一直按到畫面切換。

SS秘技篇　極速賽車　RACE DRIVIN

重播奪冠精彩過程及3D立體測試

出現這個畫面時



◀如此美麗的畫面背後也藏有許多秘密。

在出現製作公司的社名畫面下，同時按下L和R鈕。

增加1個新模式



▲在畫面下方多了個新項目。

重播奪冠的過程



▲再次欣賞一下奪冠的經過吧。

在接上電源，接著遊戲製作公司的社名出現時，同時按下L和R鈕試試。如果玩家聽到一個牛的叫聲，那就表示指令輸入成功。成功之後，在畫面上會多出一項名為“CHAMP REPLAY”的模式，如果利用這個模式，那麼就可以冠軍杯賽中獲得優勝的重播畫面。另外，如果玩家進入設定“OPTION”模式時，將可以發現“3分鐘重播”及“3D畫面測試”這2個新增加的項目。

在設定畫面下



▲進入設定模式後，就可以發現2個新增加的項目。

3分鐘重播畫面和3D立體測試



▲▶3分鐘重播畫面，可以使比賽終了後，自動進行重播的功能。3D畫面測試，玩家可以看到許多由3D繪製而成的圖像。

SS秘技篇　火爆摔角外傳　ファイプロ外傳　ブレイジングトルネード

多種使遊戲更加有趣的秘技

在各種模式下，利用特殊的操作玩家將可使用“LUDWIG”這位角色。但除此之外，我們還可以在使用他的情況下，變化出許多不同的秘技。使用的方法請看圖片說明。

觀戰模式



▲在此畫面下，同時按住X、Y、Z鈕，直到比賽開始。



▶成功的話將可看到電腦自行對戰的畫面。真是很有趣。

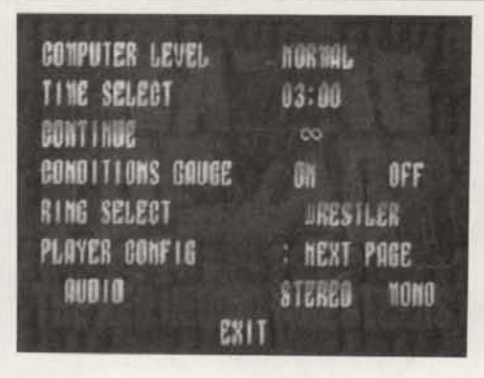
能使用LUDWIG





▲進入任一模式的角色選擇畫面，然後將選擇框移到ホウ上，接著同時按下L、R、B及方向鈕的左。如此LUDWIG就會出現。

接關次數變無限



◀在設定畫面下，同時按下X、Y、Z鈕，然後在這種情形下改變接關的次數。最高可設定到∞。也就是無限次接關。

能欣賞END畫面



▲在任何模式的比賽開始前，按住L和R鈕，如此選手的名稱就會變成「KABUNOKO」。

可改變選手姓名



▲在Circuit模式的比賽中，先按暫停，再按２次「上、B、A、C、A、下、B、A、C、A」。

SS秘技篇　新.忍傳　新.忍傳

多種便利的指令集

在此一舉公開４項秘技。第１項秘技須在標題畫面下，將選擇框移到「GAME START」選項上，然後輸入A、B、C、B、A、開始鈕的指令。如此一來，玩家將進入專家（EXPERT）模式。此模式在體力和人數上都會減少。

第２項秘技是在標題畫面下，將選擇框移到「GAME START」上之後，輸入A、Z、B、Y、C、X、開始鈕的指令。如此一來，遊戲開始時的人數會變成99人。

第３項秘技必須到設定（OPTION）畫面中，將選擇框移到手裏劍剩餘數量的地方，然後在按住L和R鈕後輸入C、A、B的指令，如此手裏劍會變成999個。

EXPERT模式



▶選擇框移動到「GAME START」上。

輸入A、B、C、B、A、開始鈕。

剩餘人數99人



◀在這裏畫面下輸入指令。

依A、Z、B、Y、C、X及開始鈕的順序輸入。

可欣賞動畫



◀當出現開場的自動畫面時。

依C、X、B、Y、A、Z以及開始鈕的順序按。

▶結果，自動畫面又會重頭開始。



999個手裏劍



◀將選擇框移動到這個上面。

按住L和R鈕後按C、A、B。



▶一開始就可擁有999隻手裏劍。

很棒吧

SS秘技篇 新.忍傳 新.忍傳

可自由地選關

在遊戲進行中，先使畫面暫停，然後再輸入「A、B、A、B、C」的指令。如果成功的話，玩家在畫面的左下將可看到新出現的數字。這時玩家就可自由選關了。



◀左下的數字可利用方向鈕進行改變。決定後，再解除。



SS秘技篇 制服傳說 プリティファイターX

最終頭目瑪莉亞進行遊戲

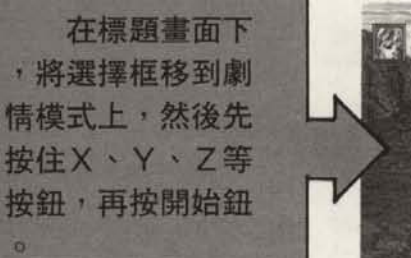
在此提供一個可以使用最終頭目瑪莉亞（マリ）的方法。

首先，在標題畫面下，選擇框移到劇情（ストーリー）模式，接著先按住X、Y、Z等按鈕，然後再按開始鈕。如果輸入成功的話，玩家就可以使用能力極強的瑪莉亞了。

將選擇框移動到ストーリー模式



▲在標題畫面下選擇劇情模式。



在標題畫面下，將選擇框移到劇情模式上，然後先按住X、Y、Z等按鈕，再按開始鈕。

可以使用瑪莉亞了


▲原本只能在對戰模式中使用的瑪莉亞，現在出現在劇情模式。

SS秘技篇 制服傳說 プリティファイターX

改變角色的顏色

進入角色選擇的畫面之後



▲在角色選擇畫面下，按住L或R鈕不放，然後輸入以下指令。

在角色選擇畫面下，先按住L和R鈕，然後再決定使用的角色。

住L或R鈕不放，然後再決定使用的角色看看。這時玩家會發現角色的顏色竟然改變了。另外，按住R鈕和按住L鈕，會產生不同的顏色。因此，玩家每次想要改變角色的顏色時，都可以先按住L或R的按鈕，然後再找出自己喜歡的顏色。

角色的顏色改變了



▲可以自由地改變角色的顏色。使用什麼顏色好呢？

SS秘技篇 制服傳說 プリティファイターX

時鐘指向目前的時間

調整正確的時刻


▲在啟動遊戲前先進入使用者（USER）設定畫面。

選擇北海道舞台



▲任何模式都沒關係，總之向北海道這一舞台前進。

這裏要介紹的並不能算是一項秘技。不過，它卻具有相當的趣味性。

首先，在使用者（USER）設定畫面下，將時間這一項的設定，改成為目前的真正時間。然後在開始遊戲後，一直向前推進直到北海道這一舞台。這時玩家會發現背景時鐘指著目前的時間

時鐘指著正確時間


▲背景時鐘正指著目前的正確時間。不如玩家是否有發現？

SS秘技篇

時空騎士上卷　クロックワークナイト

剩餘人數為999人

在標題畫面下（選擇還未出現前），先按方向鈕的上1次，右9次、下6次、左7次。接著再輸入「Z、X、Y、Y、Y、Z」的指令。如此一來，標題畫面下的背景音樂又會再重頭開始播放。但不只是如此而已，當玩家依照平時的方式開始進行遊戲時，主角的人數會一口氣增加到999人。有了這麼多人，玩家要過關會變得較為容易吧。



▲在此畫面下輸入指令。方向鈕的按鈕次數可不要按錯了。


▲如此指令輸入成功，那麼主角的人數就會增加到999人。

SS秘技篇

立體彈珠台　デジタル　ピンボール

數個使遊戲更加有趣的指令

在標題畫面之下



非常具有真實感的「立體彈珠台」，玩起來真的很有趣。但，若能使用這裏所介紹的4項秘技，那麼樂趣就會加倍哦。

首先，讓我們看看第1個秘技。這個秘技在輸入指令後，突然畫面會切換到工作人員介紹的畫面。

第2個秘技，在輸入指令後，一個名為“VICTOR”的隱藏舞台就會出現。若在這個舞台進行遊戲，那麼在顯示燈上就會出現工作人員的名字。這和前一個秘技有點相似呢。

第3個秘技聲音測試和第4個秘技畫面測試，有一點必須注意。在輸入指令後，整個畫面會變暗。接著在日期和時間重新出現時，按下開始鈕。如此在畫面左下的地方會出現球台的名稱，此時以方向鈕的左右來選擇喜愛的球台，然後以開始鈕決定。在此之後，玩家就可以聽到或者看見喜歡的音樂或畫面。

在標題主畫面下，依C、B、A、A、B、C、Y、Z、X、下、下、開始鈕的順序輸入指令。



突然間出現工作人員名單

◀不知怎麼地畫面自動地變換到工作人員名單的畫面。雖然不知道製作人員長得什麼樣子，但這也就夠了。

在標題主畫面下，輸入X、Y、Z、X、Y、Z、C、B、A、上、上、開始鈕的指令。



發現了隱藏的舞台！

◀“VICTOR”舞台出現。如果下去遊玩的話，工作人員的名字就會以另外一種方式出現在畫面上。

在標題畫面下，先輸入X、X、Y、Y、Z、Z、A、A、B、B、C、C、開始鈕的指令。等畫面切換之後，再按下開始鈕。



對音效進行測試！

◀當畫面變成現在這個樣子時，以左右鈕選喜好的球台。再按開始鈕的話，就能欣賞到45種不同的音效。

在標題畫面下，依上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、X、開始鈕的順序輸入指令。在畫面切換之後，再按下開始鈕。



對特殊畫面進行測試！

◀先以方向鈕的左右及開始鈕選擇喜好的球台。然後再選擇想看的畫面。各種不同的畫面很精彩哦。

SS秘技篇

體感棒球　完全中繼プロ野球グレイテストナイン

在錦標賽中可自由決定先攻或是後攻

這部作品的錦標賽模式，在決定先攻或後攻上，是由電腦自動決定的。但是，如果在錦標賽模式畫面上出現“VISITOR”和“HOME”的字樣時，先按住L和R鈕，然後再按方向鈕的左或右的話，玩家就能自行決定是要先攻或是後攻。選擇後攻似乎比較有利？

出現這樣的畫面時



▲進入錦標典模式，然後出現此畫面時，輸入右邊的指令。

在錦標賽畫面上出現“VISITOR”和“HOME”的時候，先同時按住L和R鈕，然後再按方向鈕的左或右。

可選擇先攻或後攻



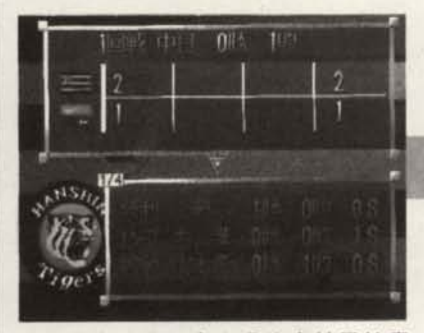
▲如此一來，在錦標賽的對戰中，也能自由地決定先攻或是後攻。

SS秘技篇

體感棒球　完全中繼プロ野球グレイテストナイン

球隊的代表標誌竟然可自由轉動

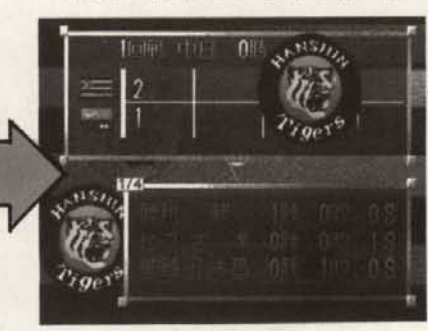
在比賽結果畫面下



▲比賽中了後，會出現比賽結果的畫面。在此畫面下，輸入右邊的指令。

當比賽結果畫面出現時，連按Z鈕9次。

代表標誌會轉動



▲畫面左下的球隊標誌竟轉動起來。原本應該是不會動的，怎麼會呢？

在比賽結果發表的畫面上，玩家通常都可以看到各個球隊的代表標誌。平時這些標誌是不會動的，但是如果在此畫面下，連按Z鈕9次的話，這些原本不動的球隊標誌，就會開始進行回轉。有了這項秘技，不管那支球隊的代表標誌，都能以動態的方式出現在畫面上。

SS秘技篇

體感棒球　完全中繼プロ野球グレイテストナイン

查看所有球員排名的情形

在錦標賽模式下，通常在比賽終了時，玩家可以看到排名前20位的“個人成績20傑”排行榜。但是，如果在此畫面下，先按住X、Y、Z鈕，然後再按方向鈕的下，那麼畫面就會向下捲動。於是排名在前20位以後的選手，就會出現在畫面上。本隊球員的成績是⋯⋯？

出現這樣的畫面時



▲在查看排名前20位選手的成績時，若輸入右邊的指令⋯⋯。

在“個人成績20傑”的畫面下，先同時按住X、Y、Z等鈕，然後再按方向鈕的下。

可瞭解全員成績



▼排名在前20位以後的選手姓名，就會出現在畫面上。

SS秘技篇 體感棒球 完全中繼プロ野球グレイテストナイン

場上選手的表情可一目瞭然

在這樣的畫面下


▲當這個對戰畫面出現時，輸入右邊的指令看看。

在“OPEN GAME”的對戰隊伍表示畫面下，持續按住L、R、Y等鈕不放。

清楚看到選手表情


▲哇！選手的臉竟然變得這麼大。看起來相當有趣吧。

先進入“OPEN GAME”這個模式，接著在選好2支對戰隊伍後，球隊的標誌會從左右兩邊出現，而“VS”的字樣也會出現在畫面上，在這個時候，按住L、R和Y鈕，直到畫面移到捕手後方擋網為止。

SS秘技篇 體感棒球 完全中繼プロ野球

使球隊變成最強狀態

在此畫面之下



▲指令所指的決定鈕，可以是A、C、開始鈕的其中一個。

在先發選手選擇畫面下，將選擇框移到“EXIT”的上面，在按住L、X、Y、Z等按鈕後，按下決定鈕。

這裏要介紹一個可以使球隊所有球員的能力值達到最高的秘技。

首先，以錦標賽以外的其他模式進行遊戲。接著在先發選手選擇的畫面下，先將選擇框移到“EXIT”的上面，然後在按住L、X、Y、Z等按鈕時，按下決定鈕。如此全員的能力會最強。

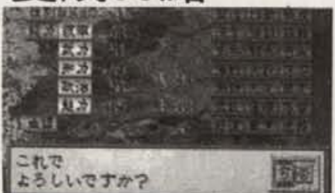
能力值變成最高


▲不論打擊力、跑壘速度或是投球威力，全部都是最強。

SS秘技篇 三國志IV 三國志IV

武將能力點變成99點

新武將登錄時



▲輸入正確漢字後，接下來的日文讀音可以不必理會。

在一一般武將新登錄“的畫面下，輸入“主人公”這個名字。

在遊戲開始前，先選擇“新武將登錄”這一項，然後再選“一般武將新登錄”。當畫面要求玩家輸入武將的名字時，輸入漢字“主人公”這個名字試試。結果，通常只有70點可分配武將能力值的情形，現在變成了99點。如此一來，玩家就可利用這多出的許多點數，做出能力很強的武將。

能力點分配值變成99點



▲作成登錄之後，可以改變主人公這個名字。

SS秘技篇 勝利足球 ビクトリーゴール

在示範畫面下操作

在接上電源之後，當示範畫面出現時，若在踢球之後，同時按下L和R鈕。那麼在時機配合得宜的情況下，玩家將可以聽到效果音。此時玩家就可利用方向鈕來改變示範畫面的視點及表示位置。利用這項技巧，玩家將可由不同的角度來欣賞精彩的示範畫面。

◀在示範畫面出現的這個瞬間，同時按下L和R鈕。

▶成功的話，就能在示範畫面，改變其展示視點。

SS秘技篇 極上瘋狂大射擊 極上パロディウスだ！

擴張輔助攻擊機的範圍

以「極上瘋狂大射擊」來進行遊戲時，角色要選ひかる或あかね，然後再將操作系統設定為半自動或手動。接著在輔助攻擊機達到4架時，讓量表和輔助攻擊機的一部份進行重疊，在按下威力提昇的按鈕後，輔助攻擊機的位置，就會向縱方向擴大。如此一來，攻擊的範圍變大了，消滅敵人也變得容易多了。


◀輔助攻擊器擴大之後，所能攻擊的範圍也跟著變大。多加利用吧。

SS秘技篇 極上瘋狂大射擊 極上パロディウスだ!

以第2次的難度進行遊戲

這裏介紹一開始就可以從第2次的難度開始玩的秘技。首先，當「極上瘋狂大射擊」的標題出現後，依A鈕5次、B鈕7次以及C鈕3次的順序按鈕。如果輸入成功的話，玩家可聽到很小聲的效果音。接著當玩家開始進行遊戲時，就會發現敵人強了許多。



◀標題畫面下，按A5次、B7次、C3次。

▶第2次出現的敵人相當不容易對付。

SS秘技篇 極上瘋狂大射擊 極上パロディウスだ!

遊玩隱藏的舞台

發現到能立刻遊玩隱藏舞台的秘技。首先，必須將本遊戲破關1次，接著當結尾的END畫面出現時，先等待一段時間，讓畫面回到主標題畫面。此時玩家如果注意觀察的話，會發現標題畫面上多出了一個新的項目。選擇這個項目的話，就能直接遊玩隱茂舞台。



◀在END畫面結束後，就能選擇隱藏的舞台。

▶本技巧可經由電池記憶，將目前的記錄保存下來。

SS秘技篇 遊戲達人 ゲームの達人

成為達人的密碼

在主標題畫面下，選擇輸入密碼模式。接著在輸入「2、3、4、5、6、7、8、9」之後，畫面就會變成世界地圖模式，此時玩家會成為打倒11位對手的高手，然後再和剩餘的其他對手們進行對戰。若在此時玩家選擇畫面右下的文字，那麼遊戲就會回到模式選擇畫面。在此選擇修行模式的話，玩家將成為達人。



◀照畫面所示輸入正確的秘碼。



▶將選擇框移到"回主畫面"上。



◀一開始就擁有將棋4段的實力。很驚人吧。

▶連達人的証明書都己準備妥當。

SS秘技篇 大戰略SS版 ワールドアドバンスド大戦略

使戰鬥變成FST模式

在遊戲進行中，先使設定變更的畫面出現，然後將選擇框移到「ミステム」的上面。完成之後，先按住開始鈕，然後再按下C鈕。如此一來，戰鬥畫面的表示設定就會變成「FST」。設定成功之後，讓遊戲繼續進行，此時當戰鬥發生後，玩家將會發現戰鬥畫面只有在自軍的回合裡會出現。其他時候則都省略了。



◀將選擇框移到「ミステム」上，按開始鈕＋C。

◀除自軍外，其他時候戰鬥畫面將不會出現。

SS秘技篇 極上瘋狂大射擊 極上パロディウスだ!

柯拿米公司的招牌指令

選擇「極上瘋狂大射擊」模式，然後開始進行遊戲。在遊戲進行中，玩家先按下暫停鈕，然後再輸入「上、上、下、下、左、右、左、右、B、A」的柯拿米招牌指令。如果輸入成功的話，自機的裝備突然間會變為最強的狀態。但此指令使用的次數為，目前過關舞台數＋1次。





◀在暫停畫面下輸入大家熟悉的柯拿米指令後。就能使自機成為最強的狀態。不過，使用的次數有限制。

SS秘技篇 平成方塊 平成天才バカボン

許多有用的指令

在角色畫面下，輸入各個不同的指令，就能有使用ノラ馬，消去方塊數為3以及不同開場畫面等的效果出現。至於各指令的輸入順序，我們將它記載於說明文中。

使用ノラ馬的指令

在角色選擇畫面下按住L和R鈕後，輸入「左、右、B、A」的指令。如此就能使用ノラ馬。另外，本秘技可看到高級模式的END畫面。



消去3個方塊模式

在設定畫面下，按住L和R鈕後，輸入「上、下、左、右、B、A」的指令。如此方塊消去數變成3。



▶消去方塊數變成3時難度比以往困難多。

不同的展示畫面



◀在出現這樣的畫面時，按2P搖桿上的A鈕達10次以上。



▶開場畫面的音樂改變了，圖像方面也有稍微的變化。

SS秘技篇

立體彈珠台　デジタル　ピンボール

使彈珠台更加有趣的方法

在這樣的畫面下



▲就是在這個畫面下輸入右邊的指令。成功的話可聽到效果音。

在主標題畫面下，輸入上、上、上、上、A、B、C、下、下、X、Y、Z、開始鈕的指令。

使遊戲開始進行


▲接下來，以一般模式開始遊戲。球台形式不受限制。

在遊戲進行中，按住X鈕後，再按方向鈕的上。

在畫面的右下會出現數字


▲右下出現數字後，以方向鈕改變數字，Z鈕決定。

在標題主畫面下，依上、上、上、上、A、B、C、下、下、X、Y、Z、開始鈕的順序輸入指令後，開始進行遊戲。當遊戲開始後，先按住X鈕，然後再按方向鈕的上，此時在畫面右下就會有數字出現。利用方向鈕改變這個數字，然後按下Z鈕的話，那麼對應於數字的圖像就會出現。

另外，在按住X鈕後，再按方向鈕的下時，畫面右下的數字就會消失。在數字消失的狀態下，若輸入右邊的指令，就可以使畫面停格。如果要使畫面恢復正常，只要先按Y鈕，然後再按方向鈕的上即可。有了這2個秘技，遊戲變得更加有趣了。



▲數字是10時，球台會出現許多球。

▼數字1～9分別對應著不同的圖像。

以停格方式觀看畫面


▶按住X鈕再按方向鈕的下方，可消去數字。

當畫面右下的數字沒有顯示時，先按Z住鈕，然後按方向鈕的上。


▲如果反覆輸入這項指令，畫面就會一格一格地移動。

SS秘技篇

灌籃高手　テレビアニメスラムダンク

可使用相同的角色

以對戰模式開始遊戲。接著在隊伍選擇畫面下，將1P側的選擇框移到"ドリーム"隊伍上，然後先按住L和R鈕，再依X、Z的順序按鈕。如果指令輸入成功的話，玩家可聽到效果音。



◀S模式下，選"ドリーム"。

按住L和R鈕後，再按X、Z鈕。

▶全員都是相同的角色。

SS秘技篇

灌籃高手　テレビアニメスラムダンク

改變花道的髮型

在遊戲開始後的球隊選擇畫面下，選"ドリーム"這支隊伍。接下來，當畫面變成位置選擇畫面時，選擇框移到櫻木的圖像上，然後按L或R鈕。如此一來，櫻木的髮型就會改變。要恢復回狀，只要再按一次L或R鈕即可。



▶此時櫻木的髮型已經改變了。

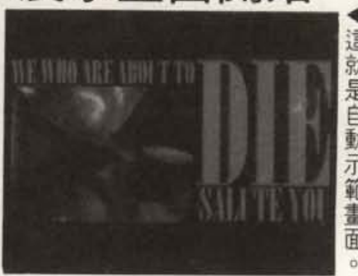

◀開剛始的櫻木髮型是這樣。

按下L或R鈕。

SS秘技篇　立體彈珠台　デジタル　ピンボール

精彩畫面玩家不可錯過

展示畫面開始



▲這就是自動示範畫面。

在接上電源開始遊戲前，會有一段各機台的示範畫面出現。一般的玩家可能會馬上開始遊戲，但是，如果玩家能耐心地等“WARLOCK”的示範畫面結束，那麼接下來的示範畫面就會變成續作預告的動畫圖像。

暫時先等待一下



▲各機台的介紹畫面，再耐心地往下看的話……。

予告的畫面出現



▲終於出現予告畫面。精緻的畫面，不看真是可惜。

SS秘技篇　時空騎士下卷　クロックワークナイト

操作舞台頭目的秘技大公開

KID′S ROOM的舞台下



▲在“KID′S ROOM舞台”，想辦法先到頭目的所在地。

當頭目由內部往眼前移動之時



▲頭目在此之後會逐漸向前移動，趁期間馬上輸入指令。

當KID′S ROOM頭目由裡面走到面前的時候，迅速按下2P搖桿的左、右、右，然後同時按下B和C鈕



自由地操作頭目

STUDY ROOM的舞台下



▲在“STUDY ROOM”也是一樣要先到達頭目的所在地才行。

頭目在將手舉起並大叫3聲之後

▲戰鬥開始時，當頭目舉起雙手大叫3聲之後，馬上輸入指令。

STUDY ROOM的頭目在舉起手大叫3聲後，按下2P搖桿上的開始鈕。



頭目可由玩家控制

真是不得了！在此發現能操作“KID′S ROOM”和“STUDY ROOM”頭目的秘技。

先為玩家介紹使用“KID′S ROOM”頭目的操作方法。本舞台的頭目是個形狀像蛇一樣的怪物。在戰鬥開始時，這關的頭目會由畫面深處漸漸向前移動，這段時間大約有1秒鐘。在此時間內，以2P搖桿迅速輸入左、右、右，然後再同時按下B鈕C鈕。如果輸入的指令成功，那麼頭目就會停止向前移動。而這時玩家就能以2P搖桿來操作這個頭目了。會不會成功速度是關鍵。

接著讓我們看看“STUDY ROOM”頭目操作方法。在戰鬥剛開始時，此關頭目會變成大猩猩的模樣，然後將手往上舉並大叫3聲。

STUDY ROOM頭目的操作方法

方向鈕的左右	改變方向
A按鈕	捶打胸部
B按鈕	抓起主角
C按鈕	向主角的方向跳躍

※如果不想操作“STUDY ROOM”的頭目，必須給予一定損傷。

KID′S ROOM頭目的操作方法

方向鈕的左右	左右的移動
方向鈕的上下	畫面的前進及後退
C按鈕	向下移動
Z按鈕	向上移動
X按鈕	背景變得明亮
開始鈕	停止頭目的操作
A、B、Y、L、R鈕	發出交果聲

在新的一年，聽一聽他們有些什麼新展望

軟體廠商留言版

●SEGA
終於不負衆望，在今年裡SS的軟硬體銷售表現良好，在此向支持我們的玩家敬上最高的謝意，明年本社將更持續努力！目前以全力督促旗下各AM研小組日以繼夜戒備，務必使所有SEGA在電動版上的作品以接近滿分的成績移植爲SS版。

●時代華納
今年在SS上的表現，我們自認不是非常地理想。隨著軟體開發小組逐漸熟悉開發環境之後，我們相信在明年，將會製作出更吸引玩家的有趣作品，敬請期待！

●NEC
既然已經決定加入SS，那麼就應該不記前嫌、努力打拼。我們目前預定將過去PC-E上有名的美少女遊戲再度拍攝續集，而且尺度也略爲開放。至於FX．．．．這就交給一向多話的多部田先生去傷腦筋啦！

●卡普空
可別一直認爲我們只精通格鬥遊戲而已，其實在明年本社亦擬定了許多不同類型的作品爲SS打氣加油，例如口口人、口口天地啦．．．．總之還請各位玩家仔細留意我們的各項驚人動態，保證令您興奮難眠。

●ASCII
有點不好意思，原先預定在今年推出的「時空偵探」，由於程式設計出了點差錯，加上召集人又臨時結婚度蜜月去了，因此進度大大落後，還請所有的玩家們千萬別生氣．．．．．

●A撲克
本社由於起步較晚，因此對於SS的開發環境正在摸索適應的階段，所以到現在都還沒交出一張成績單，不過本社目前已經決定將「小叮噹」製作爲SS的遊戲，整體水準保證凌駕其他機種之上。

●泰 德
「太空戰鬥機外傳」正代表本社正陸續投入更精實戰力在SS上的開始。明年因應業務擴張，本社將擴大吸收各方人才加入，不知各位玩家是否有意願與我們共創美麗未來？

●ATULS
想知道繼「眞女神轉生」之後，本社又有什麼新的作品要登場？告訴各位，明年我們考慮推出「女神格鬥外傳」、「女神大戰略」以及「女神大富翁」等相關附屬遊戲．．．．

●角川書店
相信大家現在最關心的便是「銀河之星」目前的開發狀況與進展。一切還請諸位大大放心，在全體工作人員不眠不休的持續加班下，這款遊戲在明年初鐵定上場，內容保證是空前難見的精彩！

●傑力可
註：由於第一款SS的作品「燃燒野球」市場銷售狀況極佳，老闆大人犒賞所有員工出國度假一個月。

●光 榮
在一開春，「提督的決斷Ⅱ」SS版就將出海開戰，重新設計的劇情系統以及視覺畫面演出，保證更勝「信長．天翔記」，務必請大家廣爲捧場。

●BANDAI
好不容易應所有的玩家強烈的要求。終於把「機動戰士鋼彈」趕在今年年底推出了，不知道內容是不是可以令所有的機動戰士迷們滿意呢？緊接著來我們還將推出「超人力霸王方塊」，還請各位玩家密切注意並繼續給予我們支持。

●小學館
加入SS製作行列，對我們而言是一個全新的體驗與開始。不知各位玩家對於本社在家用遊樂器上的第一款「結婚」感覺如何？是不是比某款「X業」更棒呢？

●特庫磨
將超任上的成就與經驗成功地轉至SS上，一直是我們努力的目標，接獲許多玩家的來信建議，要求本社製作「天使之翼」在SS上，目前已經列入企劃評估的重點，敬請繼續耐心等待吧。

●日本物産
相當對不起，因爲全公司上下都已經提前歡度新年假期去了，我只是工友，沒辦法提供各位新消息．．．．

●亞諾曼
非常抱歉，目前正在進行軟體的製作企劃階段，因此暫時沒有太多資料可以提供。

●NAMCO
目前正在詳細評估第一款預定推出的作品中，因此目前暫時還無法對各位透漏太多的消息。

●WARP
感謝各位SS的玩家對於本社「D之食桌」踴躍的支持與捧場，明年我們將考慮製作該款遊戲戲的續集，在故事劇情方面將更詭異、更刺激、更恐怖！有沒有膽子再來挑戰一次？

●多米
蠻慚愧的，我們到現在都還沒有發表一款作品，實在是有點對不起SS的玩家與支持者們。不過目前已有一款非常大卡司的作品正在開發中，預定在最近就將把開發成果公佈給大家知道，敬請耐心等待！

●山河社
繼「卒業Ⅱ」與「芝加哥殺人事件」推出之後，我們已經立即進行下一款作品的加緊開發工作，預定在明年二月之前就能給支持本公司的玩家們一個交代。

●SONIC
雖然到現在都沒有作品發表，但並不代表我們都沒有著手在進行開發工作。本公司的拿手絕活在於製作RPG遊戲，因此正在進行中的軟體也是這方面的作品，在近期中我們將會趕緊發布最新的開發成果，絕對令各位滿意與驚嘆

●DATA EAST
「水滸演武」是我們在今年內最得意的作品，不過仍是要非常感謝來自SEGA公司給予的技術支援，以及加上SS的開環境與原先的大型電玩版十分相近，因此我們才能有如此優異的成績。

●大東海
眞是恭喜！SS已經達到了兩百萬部的銷售成績了。爲了盡一份軟體廠商應有的責任，明年我們將有重大的計畫要發布，敬請各位玩家多多注意「電視遊樂雜誌」的報導 哦！

●勝利音産
本公司可說和SS的關係十分密切，除了軟體的支援製作外，也有推出相容主機V.SATURN及影音光碟擴充界面。說到這裡，我們預定將在近期推出影音光碟擴充界面的加強版，功能除了可欣賞影音光碟外，更添加了相片光碟的驅動執行程式，價格上非常地划算哦！

●哈德森
「天外魔境・第四默示錄」是我們明年預定上場的一款主打商品。未來也不排除「桃太郎」等佳作續集在SS主機上演出的機會，因爲我們總是認爲SATURN未來依舊是魅力十足，終究會成爲次世代主機的主流派。

●GLAMS
本公司在SS上的第一款作品來頭可眞是不小呢！單是美樹本先生所設計的人物造型，就令許多玩家爲之感動。是不是還沒體驗過這款科幻的戰爭模擬大作？趕快利用新年假期好好享受一番吧！

●GAMEART
老是製作類似「魔法氣泡」的同性質作品，成就感總是不會那麼地大，明年將考慮採行全新的遊戲構思，目前已有一款3D射擊遊戲正在悄悄地研發當中，我們有信心找回在MD上的昔日雄風！

●NCS
在SS上的第一款作品將以目前大受歡迎的射擊名作「超兄貴」作爲主打。接下來我們繼續還有許多作品正在開發中，聽說其中有一款好像叫做是夢□□□戰什麼的作品唷....。

●微船社
慶祝SS發售滿一週年，同時在軟硬體的銷售狀況也達到預定的目標。在寒冷的冬季裡，關在開發室開發軟體也算是件幸福的事，在96年春天我們將發表第一款作品。目前正在由所有的成員在構思這款遊戲的名稱，有沒有興趣來試試看？

●T&E軟體
都市的空間越來越小，對一般人而言，打高爾夫又是一些大官們才能享有的專利。不過沒關係，本社專門提供各位在遊樂器上的另一番幻想空間，在遊戲裡您就是一個擁有高爾夫球貴族會員卡的院長級人物。

●太陽電子
製作小品遊戲慣了，要從頭製作一些大卡司的作品，總是有些不太能適應。「英雄聖戰外傳」是我們在明年度裡的一大重頭戲，目前正極力追趕落後許多的進度當中。

●帕布雷斯特
「北斗神拳」只是我們在SS上頭的初試啼聲之作，接下來還有許多很多令人訝異的作品在進行開發工作。看在大家如此捧場的面子上，就先告訴大家一點點內幕好了，預定推出的下一款遊戲將有許多著名機器人大集合的SLG ，嘿！猜到了嗎？

●達卡拉
「鬥神傳S」與「DX人生遊戲」這兩款作品，不知道各位玩家是否已經體驗一番了嗎？也希望大家能多多支持。明年起本公司將更努力、更用心滿足每一位SS玩家的需要。

【SATURN發行表】

發售日	日文卡名	中文卡名	類型	發行廠商	日幣定價
11月17日	ドラゴンボールZ真武鬥傳	七龍珠真武鬥傳	ACT	萬岱	¥6800
11月17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	野茂英雄棒球	SPG	SEGA	¥5800
11月22日	X-MAN	特異功能組	ACT	卡普空	¥5800
11月22日	ギャラクシーファイト　ユニバーサル・ウォリアーズ	銀河快打	ACT	SUN SOFT	¥5800
11月22日	オフワールド・インタセプター　エクストリーム	賞金追緝	STG	BMG VICTOR	¥5800
11月22日	ぱっぱらぱおーん	對戰方塊	PZG	エコール	¥4800
11月24日	バーチャコップ	VR戰警	STG	SEGA	¥7800
11月24日	鬥神傳S	鬥神傳S	ACT	SEGA	¥5800
11月24日	シュトラール～秘められ七つの光～	救世英豪	AVG	Media Entertem	¥4800
11月24日	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	燃燒野球'95	SPG	傑力可	¥5800
12月1日	ハットトックヒーロー　S	足球英雄	SPG	泰德	¥5800
12月1日	NEB JAMトーナメントエィション	NBA籃球賽	SPG	亞克雷姆	¥5800
12月1日	バーチャルファイター2	VR快打2	ACT	SEGA	¥6800
12月1日	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ペッちゃんこ	昆蟲歷險	ACT	SEGA	¥5800
12月1日	爆笑!!オール吉本グイズ王決定戰DX	爆笑吉本劇場	PZG	吉本興業	¥5800
12月1日	ファーザー・クリスマス	聖誕快樂	ETC	GAGA.COMM.	¥5800
12月8日	日灼けの想い出(+姫くり)	泳裝美女拼圖	ETC	亞諾曼	¥5800
12月8日	ちびまる子ちゃんの對戰ぱずるだま	櫻桃小丸子方塊	PZG	柯拿米	¥5800
12月8日	バーチャファイターCGポートレーシリーズ～ウルフ～	VR快打CG特輯～伍爾夫編	ETC	SEGA	¥1280
12月8日	バーチャファイターCGポートレーシリーズ～ラウ・チェン～	VR快打CG特輯～陳洛編	ETC	SEGA	¥1280
12月15日	結婚～Marriage	結婚	SLG	小學館	¥6800
12月15日	海底大戰爭	海底大戰爭	STG	想像者	¥6800
12月15日	ガンバード	魔法大戰	STG	亞特拉斯	¥5800
12月15日	マジカルドロップ	魔幻世界	PZG	DATA EAST	¥5800
12月15日	DX人生ゲーム	DX人生劇場	TAB	達卡拉	¥5800
12月15日	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	時鐘騎士綜合版	ACT	SEGA	¥6800
12月15日	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	地獄高爾夫	SPG	大東海	¥5800
12月21日	バーチャ　フォト　スタジム	VR攝影棚	ETC	亞克雷姆	¥6800
12月21日	グオヴァディス	超時空爭霸戰	SLG	GLAMS	¥6800
12月22日	ゴジラ　列島震憾	哥吉拉	SLG	SEGA	¥5800
12月22日	テーマパーク	模擬公園	SLG	SLG	¥5800
12月22日	NINKU―忍空―強氣な奴の大激突	忍空	ACT	SEGA	¥5800
12月22日	ダライラス外傳	太空戰鬥機外傳	STG	泰德	¥5800
12月22日	北斗の拳	北斗神拳	AVG	帕布雷斯特	¥5800
12月22日	バーチャレーシング　セガサターン	VR賽車	SPG	時代華納	¥5800
12月25日	真・女神轉生　デビルサマナー	真女神轉生	RPG	亞特拉斯	¥6800
12月29日	セガラリー・チャンピオシップ	冠軍杯賽車	SPG	SEGA	¥5800
12月上旬	灣岸デットヒート	灣岸賽車	SPG	巴克因影視	未定
12月上旬	The Tower	建築大亨	SLG	OPEN BOOK	¥6800
12月上旬	カオス・コントロール	異次元戰記	STG	VIRGIN INC.	¥5800
12月下旬	クリーチャー・ショック	未定	STG	DATA EAST	¥6800
12月下旬	FEDA～エンブレム・オブ・ジャスティス～リメイク!	王者之師	RPG	亞諾曼	¥6300
12月下旬	必殺パチンココレクション	必殺柏青哥	TAB	SUN SOFT	¥6800
12月預定	ダークセイバー	異域歷險	RPG	CLIMAX	未定
12月預定	ROBO.PIT	機器人爭霸戰	ACT	亞特龍	未定
12月預定	ブラック　ファイアー	黑色神鷹	STG	VIRGIN INC.	¥5800
12月預定	THE 7TH GHEST2 11TH HOUR	第七訪客II	AVG	VIRGIN INC	未定
12月預定	真髄對局圍基　基仙人	對局棋仙人	TAB	J.WING	¥7800
12月預定	EMIT　バリューセット	EMIT完整版	ETC	光榮	¥15800
95年預定	Wizard's Harmony	魔女學院	RPG	ARC SYSTEM	未定
1月1日	ザ・ホード	遊牧民族	SLG	BMG VICTOR	未定
1月12日	Jリーク　プロサッカークラブをつくろう!	J聯盟實戰足球	SLG	SEGA	¥6800
1月12日	バーチャファイターCGポートレーシリーズ～舜帝～	VR快打CG特輯～舜帝編	ETC	SEGA	¥1280
1月12日	バーチャファイターCGポートレーシリーズ～リオン～	VR快打CG特輯～李奧編	ETC	SEGA	¥1280
1月12日	麻雀狂時代コギャル放課後編	麻雀狂美少女編	TAB	微網社	¥8800
1月26日	ガーディアンヒーローズ	守護者列傳	RPG	SEGA	¥5800
1月下旬	天地無用!魅御理ミックス・リミックス・DX	天地無用!魅皇鬼	AVG	ARROWNA	¥8500
1月下旬	松方弘樹のワールドフィッシング	松方弘樹釣魚教室	SPG	MEDIAQUEST	未定
1月下旬	四柱推命ピタダラフ	四柱推命	ETC	DATAM PLOYS	¥5800
1月預定	DEATH MASK	奪命追緝	AVG	萬岱	未定
1月預定	プロ麻雀　極S	職業麻將極S	TAB	雅典娜	¥6800
1月預定	サイベリア	地球末路	AVG	EAV	¥6800
2月9日	ZORK 1	ZORK 1	AVG	翔泳社	未定

發售日	日文卡名	中文卡名	類型	發行廠商	日幣定價
2月9日	バーチャファイターCGポートレーシリーズ~影丸~	ＶＲ快打ＣＧ特輯~影丸編	ETC	SEGA	¥1280
2月9日	バーチャファイターCGポートレーシリーズ~ジェフリー~	ＶＲ快打ＣＧ特輯~傑弗遜編	ETC	SEGA	¥1280
2月預定	アルバードオデッセイ外傳~LEGEND OF ELDEAN~	英雄聖戰外傳	RPG	SUN SOFT	未定
2月預定	アローン・イン・サ・ダーク2	長夜漫漫2	ACT	EAV	¥5800
2月預定	GEX（ゲックス）	傑克龍	ACT	BMG VICTOR	未定
2月預定	提督の決斷Ⅱ	提督決斷Ⅱ	SLG	光榮	未定
2月預定	ソーラー・エクリプス	未定	STG	BMG VICTOR	未定
2月預定	FIFAサッカー'96	FIFA足球'96	SPG	EAV	¥5800
2月預定	シーバス・フィッシング	決戰黑巴斯	SPG	勝利娛樂	¥6800
2月預定	くるりんPA	未定	PZG	SKY THINK	¥3980
2月預定	リターン・トゥ・ゾーク	未定		萬岱	未定
冬天預定	GOTHAⅡ~天空の騎士~	格蘭達戰役Ⅱ	SLG	光榮	未定
冬天預定	ストリートファイターZERO	快打旋風ZERO	ACT	卡普空	未定
3月下旬	ISTO E ZICO~ジーコの考えるサッカー	未定	ETC	MIZUKI	未定
3月預定	レインドロップス	未定	ACT	EAV	¥5800
3月預定	慶應遊撃隊活劇編	慶應遊擊隊	ACT	勝利娛樂	¥5800
3月預定	エアーズアドベンチャー	魔境英雄	RPG	GAME STUDIO	未定
3月預定	風水先生	風水先生	SLG	博報堂	¥5800
3月預定	シェルショック	未定	STG	EAV	¥5800
3月預定	フィッシング甲子園	釣魚甲子園	SPG	國王唱片	¥6800
3月預定	マウスケのオジャマ　ザ　ワールド	未定		DATA EAST	未定
4月上旬	パチンカー	未定		BMG VICTOR	未定
4月預定	出世麻雀　大接待	出世麻將	TAB	國王唱片	¥5800
春天預定	天地無用！麻雀	天地無用！麻將	TAB	ARROWMA	¥6800
春天預定	リングルリバーストーリー	未定		SEGA	未定
春天預定	料理の鐵人~キッチタジアムツアー~	料理鐵人	ETC	博報堂	未定
春天預定	ハイパー3Ｄ對戰バトル　ゲボッカーズ	機器人大競技	STG	文明腦	未定
春天預定	ナイトストライカーＳ	暗夜追緝	STG	PINK	未定
春天預定	スナッチャー	攔截者	AVG	柯拿米	未定
春天預定	サクラ大戰	櫻花大戰	AVG	SEGA	未定
春天預定	ルパン三世　THE MASTER FILE	魯邦三世	ETC	MIZUKI	¥5800
春天預定	コブラ・ザ・サイコガン	眼鏡蛇	ETC	達卡拉	未定
春天預定	新世紀エヴァンゲリオン	未定	AVG	SEGA	未定
春天預定	メタルブラック	未定	STG	PINK	未定
春天預定	大冒險（セント・エルモスの奇跡）	未定	SLG	パイ	未定
春天預定	ドラゴンフォース	聖龍戰記	RPG	SEGA	未定
春天預定	THOR~精靈王紀傳~	光之繼承者	RPG	SEGA	未定
春天預定	ときめきメモリアルforever with you	純愛手札	SLG	柯拿米	未定
春天預定	AQUAZONE for SEGA Saturn	未定	SLG	9008 inc.	¥5800
夏天預定	大運動會	大運動會（暫稱）	SPG	EQUIPMENT P	未定
未定	OVER DRIVE	未定	ACT	ZOOM	未定
未定	心靈咒殺師　太郎丸	心靈咒殺師	ACT	時代華納	未定
未定	機動戰士ガンダム	機動戰士鋼彈	ACT	萬岱	未定
未定	重裝機兵レイノス2	重裝機兵2	ACT	美塞亞	未定
未定	ヴァンパイアハンター	魔域幽靈	ACT	卡普空	¥6800
未定	スラムドラゴン	龍王戰神	ACT	傑力可	未定
未定	モータルコンバットⅡ　完全版	真人快打Ⅱ	ACT	亞克雷姆	未定
未定	餓狼傳說3	餓狼傳說3	ACT	SNK	未定
未定	ザ・キッグ・オブ・モンスターズ'95	格鬥天王95	ACT	SNK	未定
未定	LUNAR~THE SILVER STAR	銀河之星	RPG	角川書店	未定
未定	ファンタジーアース	夢幻之星	RPG	SEGA	未定
未定	ARENA	魔境神杖	RPG	SOFT BANK	未定
未定	FARADOON	未定	RPG	先鋒影碟	未定
未定	空想科學世界ガリバーボーイ	空想科學世界	RPG	哈德森	未定
未定	天外魔境外傳　第四の默示錄	天外魔境外傳	RPG	哈德森	未定
未定	レガシー・オブ・ケイン	未定	RPG	BMG VICTOR	未定
未定	Defcon 5	第五號禁區	RPG	MULTI SOFT	未定
未定	神罰　人生の意味	神罰	SLG	GAINAX	未定
未定	齊天大聖~孫悟空~	齊天大聖	SLG	GLAMS	未定
未定	AQUA WORLD海美物語	海美物語	SLG	MIZUKI	未定
未定	サクセスストーリー	未定	SLG	亞特龍	未定
未定	ダービースタリオン	德貝賽馬	SLG	亞斯基	未定
未定	誕生~デビューＳ~	誕生	SLG	NEC	未定
未定	ウイングコマンダーⅢ	未定	SLG	EAV	未定
未定	現代大戰略 Strikes	現代大戰略	SLG	系統軟體	未定
未定	マスターオブモンスターズ黃昏の指輪	魔獸之王	SLG	系統軟體	未定

保存版SATURN特輯問卷調查表

以下的各問題請您利用本書中所附的回函卡填寫，填完後撕下直接投郵，不必貼郵票、折疊或裝訂。謝謝您的合作，並請於1月31日前寄回本社。

1.您接觸（電動玩具）的時間有多久？

2.您目前是：①在學②就業

3.您每個月的零用錢是：①1000元以下　②1000～2000元　③2000～3000元　④3000～4000元　⑤4000～5000元　⑥5000元以上

4.您的第一台主機是：①FC　②SFC　③MD　④PC-E　⑤PS　⑥SS　⑦PS　⑧3DO　⑨SNK　⑩其他

5.您購買主機或軟體的主要金錢來源是：①向父母開口　②自己存零用錢　③自己工作或打工　④賣主機或軟體

6.您平均一個月會購買的軟體數量：①１款　②１～５款　③５～１０款　④１０款以上

7.您購買軟體時會考慮那些因素（可複選）：①雜誌評價　②遊戲開發單位或發行廠商　③遊戲類型　④前作完成度　⑤朋友介紹　⑥價格　⑦店家推薦　⑧其他

8.您目前擁有的主機有：①FC　②SFC　③MD　④PC-E　⑤PC-SCD　⑥MD-CD　⑦IBM-PC　⑧PC-9801　⑨GB　⑩GG　⑪SS　⑫PS　⑬SNK　⑭3DO　⑮PC-FX　⑯VB　⑰32-X

9.未來您計畫購買的主機有（可複選）：①FC　②SFC　③MD　④PC-E　⑤PC-SCD　⑥MD-CD　⑦IBM-PC　⑧PC-9801　⑨GB　⑩GG　⑪SS　⑫PS　⑬SNK　⑭3DO　⑮PC-FX　⑯VB　⑰32-X　⑱NINTENDO 64

10.您偏好何種遊戲（可複選）：①ACT ②格鬥 ③RPG ④SLG ⑤STG ⑥AVG ⑦SPG ⑧PZG ⑨TAB ⑩ETC

11.父母等長輩對您買或玩電玩所抱持的態度是：①不理不睬　②一起同樂　③限制您遊玩的時間　④堅決反對

12.您購買電玩期刊雜誌的動機：①想得知遊戲的新訊息　②看遊戲攻略　③注意業界的最新動態　④尋求硬體方面的情報　⑤其他

13.您購買攻略本的動機是：①破關　②想知道更多和遊戲內容有關的事　③受封面吸引　④因為遊戲有名　⑤純粹收集　⑥其他

14.您對刊物的閱讀習慣是：①從第一頁看起（包括廣告）　②從第一頁看起（不包括廣告）　③只看某特定單元　④先看目錄再選某特定單元看

15.看過的電玩刊物您如何處理：①妥善保管　②借給朋友　③有時會因某特定單元而保留　④隨手丟棄或到處放置

16.您如何處理電玩刊物內的回函：①每次都細心填寫後寄回 ②偶而會寄回 ③辦抽獎時才寄回 ④從不寄回

17.如果我們製作「電玩漫畫雜誌」，您：①一定購買　②看內容也許會購買　③沒興趣

18.您對那些電玩軟體的週邊產品較感興趣（可複選）：①音樂ＣＤ　②海報　③模型　④布偶　⑤文具　⑥畫冊　⑦漫畫　⑧小說　⑨動畫卡通　⑩其他

19.您購買本特輯的動機（可複選）：①對次世代主機好奇　②想知道軟體方面的資訊　③想知道硬體周邊及廠商方面的資訊　④受封面或封面文案所吸引　⑤想要看遊戲攻略　⑥朋友介紹或店家推薦　⑦因為是本公司出版的刊物　⑧其他

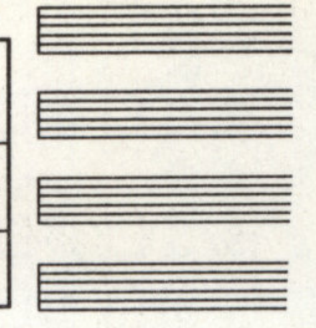
20.您未來希望那款遊戲的攻略本或那類的特輯？

21.您認為雜誌、報導等定期刊物應添加那方面的資訊介紹？

22.您認為目前已出版的攻略本、特輯有那些需要改進的缺點？

台北縣231新店市
復興路45號6樓

廣　告　回　函
臺灣北區郵政管理登記證
臺業字２６８０號



尖端出版有限公司
保存版SATURN特輯
讀者回函

對於您購買本刊，致以無比的感謝，麻煩您細心地填好問卷，並請儘早寄回本社。

姓名：	性別：	出生年月日：
住址：		電話：

1. ______________________________

2. ①□ ②□

3. ①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□

4. ①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□ ⑦□ ⑧□ ⑨□
⑩□ ______________________________



5. ①□ ②□ ③□ ④□

6. ①□ ②□ ③□ ④□

7. ①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□ ⑦□ ⑧□ ______

8. ①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□ ⑦□ ⑧□ ⑨□ ⑩□
⑪□ ⑫□ ⑬□ ⑭□ ⑮□ ⑯□ ⑰□

9. ①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□ ⑦□ ⑧□ ⑨□ ⑩□
⑪□ ⑫□ ⑬□ ⑭□ ⑮□ ⑯□ ⑰□ ⑱□

10. ①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□ ⑦□ ⑧□ ⑨□ ⑩□

11. ①□ ②□ ③□ ④□

12. ①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ______

13. ①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□ ______

14. ①□ ②□ ③□ ④□

15. ①□ ②□ ③□ ④□

16. ①□ ②□ ③□ ④□

17. ①□ ②□ ③□

18. ①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□ ⑦□ ⑧□ ⑨□
⑩□ ______

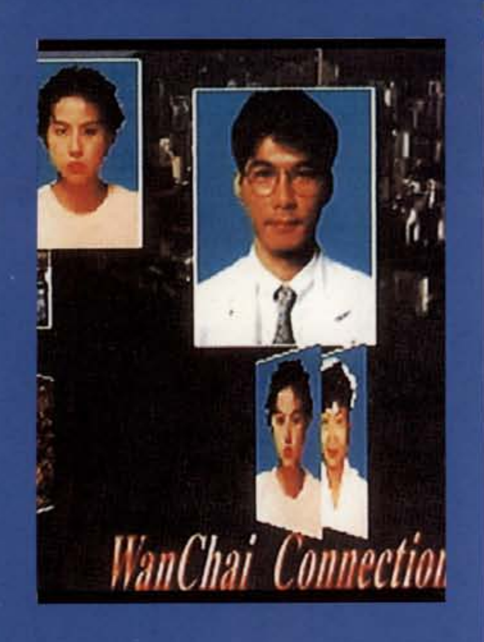
19. ①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□ ⑦□ ⑧□ ______

20. ______

21. ______

22. ______

敬請期待本社精緻典藏攻略本



香江歷險記

灣仔ワンチャイ・コレクション

●發售日期／ 94.12.09
●發售廠商／ SEGA
●發售價格／ ￥7800

評價表	
畫面	★★★★★★☆☆☆☆
音效	★★★★☆☆☆☆☆☆
操作性	★★★★★☆☆☆☆☆
困難度	★★☆☆☆☆☆☆☆☆
保存度	★★★☆☆☆☆☆☆☆

故事在國際都市香港展開

這是個每天都有數量極大的觀光客去的公園。在這個觀光聖地，有天早上卻發現了一位全裸被綁在麻袋中的女性（杉木彩）。她雖然幸運地逃過了死劫，但卻完全沒有事件發生前的記憶　。

香港警察中一等一的刑警麥可李（布川敏和），受了上司刑事部長（原田大二郎）的命令，對這個殺人未遂事件展開了搜查的工作。

麥可和那名女子二人，企圖以失去的記憶片斷尋求出事情的真相，來到了香港街上。但是，就像在嘲笑這個喪失記憶卻仍快樂的女子般，謎上加謎地將此二人捲入了更複雜的事件中……。

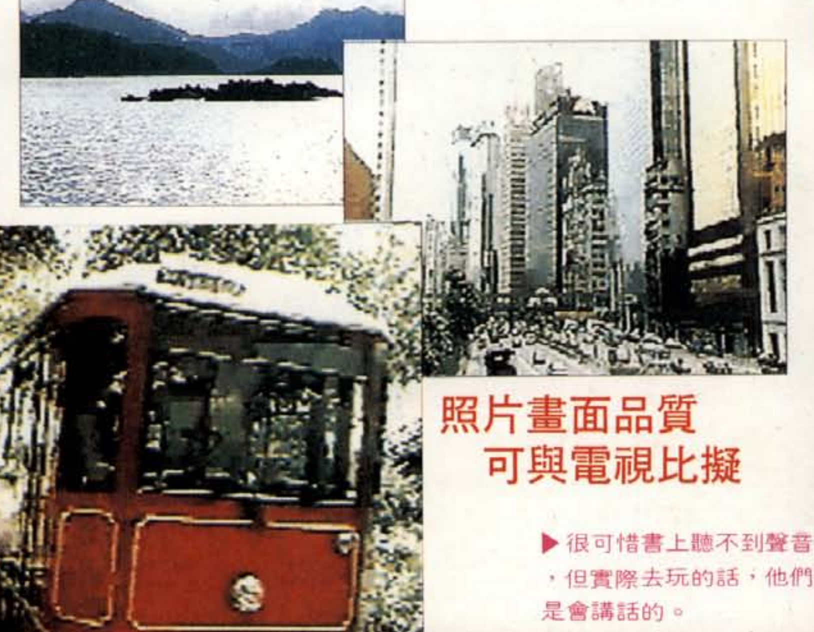
▶主角麥可刑警，也就是玩家在這個遊戲中的分身。

她身上隱藏的謎是？

「香江歷險記」的注目點

視野景觀

依據故事展開時感情的變化，或重要線索的發現地點等，視野景觀均能將當時的氣氛完整地傳達給玩家。使如同觀賞電視連續劇般的美麗畫面長時間放映，也只有次世代主機才做得到了。順帶一提，在視野景觀中拍攝了相當多數的香港的觀光勝地，如果把這款遊戲當成是香港旅遊指南來看，也是挺有趣的哦。



照片畫面品質可與電視比擬

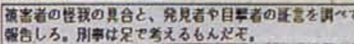
出場人物會說話

本遊戲中像是探聽消息或問別人話等等這些需要說話的場面，所有的登場人物都會以豐富的感情來講話的。因為連對方的說話方式都會是搜查的暗示，所以更能增加玩遊戲時的臨場感。

全部都是CG動畫

需要在現場搜查證據時，是可以在全部以電腦繪圖的室內到處移動的。當欲搜查證據而需要在房間的各個角落做仔細觀察時，配合了玩家視點的移動，電腦繪圖也會有相當流暢的變化。





▶很可惜書上聽不到聲音，但實際去玩的話，他們是會講話的。

灣仔 WanChai Connection



真說・夢見館

眞說夢見館

- ●發售日期／ 94.12.02
- ●發售廠商／ SEGA
- ●發售價格／ ¥ 7800

評價表	
畫　面：	★★★★★★★☆☆☆
音　效：	★★★★☆☆☆☆☆☆
操作性：	★★★★★☆☆☆☆☆
困難度：	★★★★☆☆☆☆☆☆
保存度：	★★★★☆☆☆☆☆☆

歡迎來到眞說夢見館

Mega-CD名作軟體「夢見館物語」的第二彈「眞說夢見館」，將ＳＳ主機的性能發揮得淋漓盡致，在內容品質上大幅提昇。這次的舞台和前作一樣是「夢見館」，當然，因為這是ＳＳ的軟體，影像之美是十分優秀的，玩家會覺得好像在真的西式建築中走動，非常有臨場感。

只要一到滿月之夜，斷崖絕壁上就會出現一幢老舊的西式房屋即「夢見館」。有一天在這個館中，發生了某個事件，而且因為這個事件，夢見館本身也陷入了可能因此而消失的危機。

本遊戲中玩家將成為主角阿純，與同伴麥克一起在這個館中展開調查，與館中住戶取得聯絡，為解決事件而追求真相。

在這夢見館之中，到底隱藏了什麼不為人知的秘密…這個館會因此而消失嗎？事情愈來愈複雜了……。



◀今晚是滿月。滿月一到，夢見館就會出事。



▶往夢見館的門現在開了。

搜尋房間以找出事件線索！

為找出事件的線索，玩家必須確實地搜查每一個房間，並從住戶那兒收集到情報。這裡的房間都建得相當有個性，由此可看出各住戶的性格。也可看到前作亦出現的房間。



◀雜亂的房間。



▲漂散異樣氣氛的房間。要不要順便練習射擊呀？



▼設置了撞球台的房間。從前作至今都沒什麼改變。

調查覺得奇怪的地方

如果只有從館中住戶得來的情報就想解決這個事件的話，其證據是不夠充分的。為了尋求新的線索，在所有的房間做詳細搜查是必要的。如果在房間中發現了覺得奇怪的地方，可以朝著那個方向按十字鈕看看，畫面的焦距會跟著調近，就可以調查那個地方了。因為在令人意外的地方有可能會藏著能成為線索的重要道具，所以調查時一定要很有耐性。若遊戲玩一玩接不下去了，不妨從頭再徹底調查每一個房間。



▲前面可看到桌子。是否有線索在裡頭要詳細調查。



▲在抽屜中發現了金幣。這以後一定派得上用場。

館中不可思議的居民們

在本遊戲中出場的主要人物，包含主角在內共九個人。居民每個人有每個人的個性，既住著小孩子，也住著老人。大家都是為了某種理由而無法在俗世中生存，因而變成了蝴蝶，沈浸於回憶或願望中，永遠追逐著夢想。

眞是想不到…！



▲居民本來的面目是蝴蝶。

隨著回答不同劇情也會變化

「眞說夢見館」中最大的賣點，就是「感情溶入系統」。也就是說，依據和對方對話時的回答「是」、「不是」、不回答及走掉不理人等等的反應，玩家的性格也會隨著變化。因為是以主角的性格為基礎使劇情產生變化，所以玩的時候不妨可以嘗試各種不同的劇情。

照片與CG融合的眞實影像

這個遊戲是依據松竹、SEGA的共同計畫研發出來的創造性AVG。將照片放入遊戲中，再與電腦動畫結合，便呈現出了美麗的畫面。另外本遊戲中還加上了只有拍電影才使用的特殊處理及演出效果。雖然這個遊戲名字叫做「RAMPO」，但是因為江戶川亂步大多數的作品在本遊戲中只當成副劇本使用，所以可以期待和電影有完全不同的內容。



▶影像的品質真的是沒話說。



◀這是由照片及CG混合而成的。

以感情融入系統展開腳本

在「真說夢見館」中第一次使用的感情融入系統，在「RAMPO」這個遊戲中也採用了。這個系統就是指依據主角回答對方的問題，選擇肯定、否定、不回答、給對方看道具等等指令的不同，來推動故事的進行和發展。因爲回答不同劇本也會產生變化，故亦採用了多重結局。



▼能否猜測到對方想法是很重要的。回答前要先慎重考慮。



▲面帶憂容的靜子。有什麼事讓她這麼煩惱呢？

登場角色皆爲實際人物

本遊戲中所有出場的人物採自實攝照片。人物的動作或表情的變化，也都是使用那些專供遊戲用的照片。聲音當然也都是收錄本人的聲音。除了在這裡介紹的人物之外，在電影中也有出現的靜子、阿勢、千石，還有在淺草經營百貨店或販賣香煙的商店主人，珠寶店員等多數人物均有出場。

▶人物行動也相當流暢。



◀喜歡寫奇特世界的作家，由竹中直人飾演。

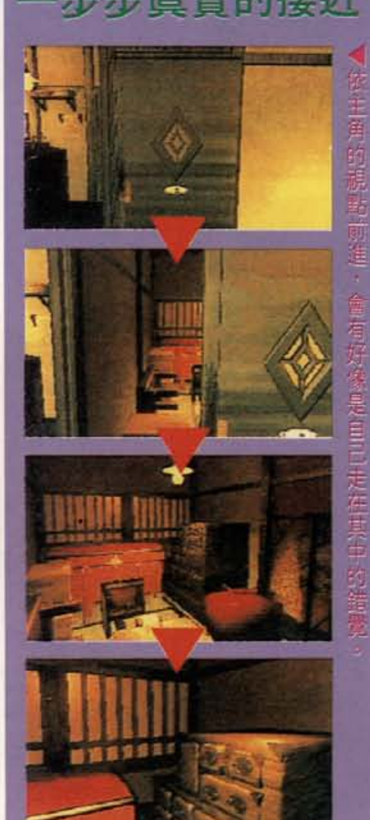
操作系統朝簡單化發展

本遊戲的操作方式是採用了「夢見館物語」、「真說夢見館」的系統。前進的方向以十字鈕控制，如果主角向右移動，整個背景也會隨著迴轉是其特徵。如果找好了想要調查的地方，就朝著那個方向按十字鈕即可，這一點和「夢見館」是相同的。為了發現事件的線索，調查的時候要非常的有耐性。



▲調查時能將該地點焦距調近。仔細搜索房間各個角落。

一步步眞實的接近



◀依主角的視點前進，會有好像是自己走在其中的錯覺。

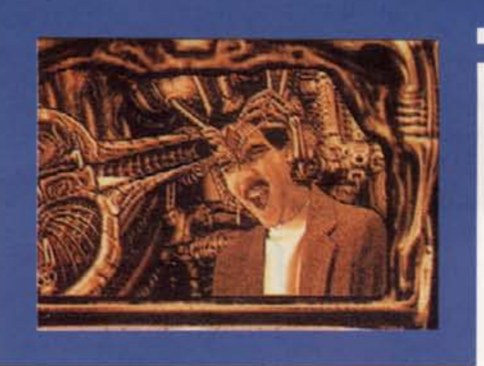
AVG

RAMPO

RAMPO

●發售日期／95.02.24
●發售廠商／SEGA
●發售價格／¥7800

評價表	
畫面：	★★★★★★★☆☆☆
音效：	★★★★☆☆☆☆☆☆
操作性：	★★★★★★☆☆☆☆
困難度：	★★☆☆☆☆☆☆☆☆
保存度：	★★★★☆☆☆☆☆☆



黑暗之蠱

ダークシード

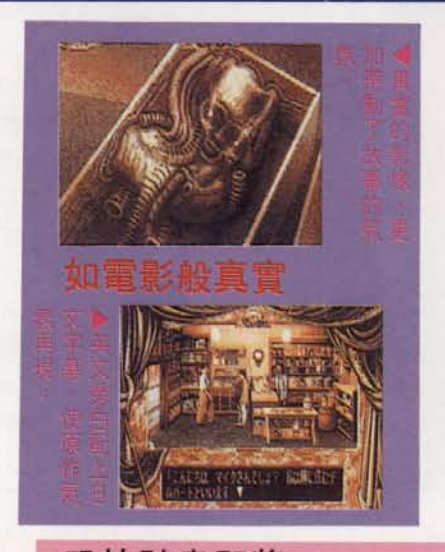
●發售日期／95・7・7
●發售廠商／GAGA COMM
●發售價格／¥5800

評價表	
遊戲性	★★★★☆☆☆☆☆☆
困難度	★★☆☆☆☆☆☆☆
操作性	★★★★☆☆☆☆☆☆
音效	★★★☆☆☆☆☆☆☆
畫面	★★★☆☆☆☆☆☆☆

令人毛髮直豎的惡夢世界!!

在美國頗受好評的這部恐怖ＡＶＧ，移植到SATURN來了！這個遊戲的目的，是要將被捲入可怕的事件的主角麥克・道森，從惡夢中解放出來。

為了達成這個目的，玩家要成為麥克，以便解開各式各樣的謎。現在，玩家就趕快展開行動，在經歷無數次的失敗之後，早日解開惡夢之謎！



◀異常的影像，更加帶動了故事的氣氛。

如電影般真實

▶英文發音配上日文字幕，使原作氣氛重現。

恐怖的體驗在等待著你要用心行動

逃出惡夢的時間總共只有三天。為了逃出惡夢，節省不必要的行動是必要的。到了最高潮時，會變成麥克好像是在與現實世界有關連的超越時空的世界中冒險。行動時要先考慮這兩個世界的連接。



恐怖計畫即將…





快從惡夢中逃出

校園鬼話

学校のコワイウわさ花子さんがきた!!

●發售日期／95・8・11
●發售廠商／卡普空
●發售價格／¥4980

評價表	
遊戲性	★★★★★☆☆☆☆☆
困難度	★★★★☆☆☆☆☆☆
操作性	★★★☆☆☆☆☆☆☆
音效	★★★☆☆☆☆☆☆☆
畫面	★★★☆☆☆☆☆☆☆

花子發威了!快打倒惡靈!!

受許多玩家喜愛的「花子」，終於在電玩主機上登場了，而且還是在PLAY STATION及SATURN兩大次世代主機中登場呢。電動迷最關心的遊戲系統，是採用目前最流行的互動電影，也就是說，玩家一面操作畫面上的游標，一面解開各式各樣的謎。

和在電視上放映，收視率頗高的「花子」相比，遊戲劇本是充實了許多。在此介紹其中的一部分。

廣志、真美、信也組成的友情三人組，總是對散播在學校中的花子的傳聞很有興趣。最後他們知道了郊外工廠中有一個可以叫出花子的古老電話亭。有一天，三個人因為好奇心太強烈，就在那個電話上不斷地撥著「０」這個號碼。但是，沒想到出現的卻是企圖征服世界的惡靈一族。

過不久你也可以見到花子哦.!!



▲紅色裙子及黃色襯衫的裝扮，是花子的註冊商標。

▶為了讓惡靈大使摔破的「封印之鏡」回復原狀展開解謎行動！



▲游標是以手的形狀做指示的。



學校の怪談

學校怪談

●發售日期／ 95.07.14
●發售廠商／ SEGA
●發售價格／ ¥ 5800

評價表	
畫　面：	★★★★★☆☆☆☆☆
音　效：	★★★☆☆☆☆☆☆☆
操作性：	★★★★★☆☆☆☆☆
困難度：	★★★☆☆☆☆☆☆☆
保存度：	★★★☆☆☆☆☆☆☆

恐怖的學校中已空無一人!!

曾經在東寶上映過，票房賣座極佳的電影「學校怪談」，將以連背脊都會涼掉的冒險遊戲登場。這個故事的舞台是小學的校舍，遊戲內容是姐姐亞樹不但要救出行蹤不明的妹妹，還要想辦法從這個封閉的校舍中逃脫出來。在電影畫面連續拍攝的鏡頭，會讓玩家覺得自己好像也進入了電影之中，影像更是非常真實而精緻。

當在舊教室或陰暗的走廊中搜索時，會讓年長的玩家覺得時光好像倒流，回到了童年一般，可說是遊戲的特色之一。這個遊戲預計將成為今夏最大的話題！

理化教室

▲亞樹和他的伙伴一起在恐怖的學校中冒險。首先來到理化教室，這裡是一個重要的地點，好好搜索吧。

在理化教室，會出現會動的人體模型從角落突然襲擊等突發事件。如果一直挨打又逃不掉，畫面右側的勇氣之火會變小。當它全部消失遊戲也結束了。但利用在遊戲中發現的道具可以使火焰回復。

將太:「說不定能在理化教室找到線索」

為了尋找妹妹美夏的下落，亞樹潛進了校舍中，故事便是由此開始的。首先可以先調查美夏曾走過的走廊。利用游標來調查畫面中覺得古怪的地方，可能可以發現線索。



亞樹：「美夏，你究竟在那？」

在想調查的地方按鈕



◀覺得奇怪的地方要徹底調查。曾調查過的地方可以再調查幾次。如果沒有全部調查完畢是不能往其他地方移動的。這點要特別注意。

發現線索了!!



▶發現了好像是美夏的足跡。線索就是這樣慢慢挖出來的。因為有同伴們一起幫忙一起努力，一定能順利逃出！

破碎的埴輪掌握了關鍵!?

▲似乎將埴輪的碎片收集完整，就可以從這個學校逃出去。

校舍全體圖

1 F



▶外面就在眼前卻出不去。真煩。

教師休息室



◀不可能有人的休息室。為何電話在響？

2 F



◀在這一樓層藏有許多秘密。

廁所



▲第二章從此開始。埴輪的碎片在那？

理化教室



◀這裡不愧是學校中最恐怖的地方。

家政教室



◀雖不會有針飛來，卻要留意黑板。

AVG



俏姑娘

ゆみみみっくすREMIX

● 發售日期／ 95.07.28
● 發售廠商／ GAME ART
● 發售價格／ ¥ 5800

評價表	
畫面	★★★★★
音效	★★★★☆
操作性	★★★★☆
困難度	★★☆☆☆
保存度	★★★☆☆

歡迎來到「俏姑娘」的世界！

在'93年以Mega-CD發售的AVG「俏姑娘」，終於移植到SATURN上了。內容雖然和Mega-CD幾乎完全相同，不過因為讀取時間等等有做相當的改良，玩起來一定覺得更輕鬆簡單。還有，在SATURN上第一次接觸「俏姑娘」的人，一定會喜歡其動畫演出的。

一派祥和的感覺



▲作品從頭到尾都帶著一種祥和的感覺。死硬派的各位仁兄們，請你們務必要玩這個遊戲一次。

分歧的故事

因為這個遊戲有著強烈的數位漫畫的意味，所以若認為故事有一個主線的話那就錯了。根據玩家的選擇，故事會漸漸產生分歧。



漫畫的世界

這款遊戲的漫畫原著・竹本泉，相信喜愛竹本泉的人都知道他這部作品。遊戲中完全保留原作漫畫風格，配音上亦下了極大的功夫。



7000張動畫

這就是其他的動畫遊戲比不上「俏姑娘」的理由了。因為使用了7000片動畫，畫面看起來才能看起來如此順暢!!



發生了奇怪的事件……

以主角弓美為中心，胡鬧而快樂的故事內容也是這個遊戲的魅力之一。在此摘要一部分給讀者欣賞。快樂的氣氛傳達給你了嗎？



▲一早起床就優柔寡斷的弓美。哎呀，不就是開始出事的那天嗎……。



▲爲什麼沒事走路就會跌倒，要開始走霉運了嗎…？



◀飄浮在空中的洞穴中，有一雙眼睛看著這裡。這玩意兒到底是什麼呀!!

▶也有戀愛喜劇…但雙方都是女生。哇！

◀體育館不知何時多了這建築物。有不好的預感。

戰慄的恐怖向你不斷地襲來

AVG

D之食卓

Dの食卓

●發售日期／95.07.28
●發售廠商／亞克雷姆
●發售價格／￥8800

評價表	
畫面	★★★★★★★☆☆☆
音效	★★★★★★☆☆☆☆
操作性	★★★★★☆☆☆☆☆
困難度	★★★★☆☆☆☆☆☆
保存度	★★★★★☆☆☆☆☆

在3DO版中相當受到歡迎的「D之食卓」，終於移植到SATURN來了。玩家可以好好體驗全部電腦繪圖，及超魄力音效製作而成的眞實恐怖感。而且，因為影像全部是以主角的視點看出，所以可以讓玩家享受到好像是自己在冒險時的臨場感。另外，鏡頭也可以切換成從遠處眺望主角的這種視點，亦可使玩家享受到好像在看電影的感覺。

在本遊戲中玩家將成爲主角「蘿拉」，向父親突然性格大變之謎挑戰。在故事進行當中，會發生各式各樣的事件，逼迫玩家不得不做選擇的場面。這是相當重要的一點，因爲其後故事的展開，會依據玩家所選擇行動的不同而有所改變。此外因選擇結果的變化，故事不限於只往單一路線發展，如此帶給玩家一連串的緊迫感。而這個遊戲有時間的限制，如果玩家行動太過緩慢會找不到最終結局的，因此常常有可能會出現「瞬間下果斷的決定是必要的」這種情況。各位玩家，你們能夠在有限的時間之內，解開「D」的謎題，使故事完美落幕呢？

變身成殺人魔的利克特



▶醫院院長利克特・哈利斯在一個深夜突然舉槍殺了許許多多的病患。在他身上到底發生了什麼事…必需趕快找出原因！

趕快到父親身邊



◀我們也不是不知道蘿拉著急的心情，不過……最重要的還是要能冷靜行動，沒有時間讓妳慌亂，必須隨時保持一顆鎮靜的心！

故事內容的簡單說明

1997年的洛杉磯，在郊區的綜合醫院中發生了大量殺人事件，而犯人是該院院長利克特・哈利斯。到目前為止都還有相當多數的病患當做人質被關在醫院裡。在舊金山念大學的利克特的獨生女蘿拉・哈利斯，在知道父親的異常狀況之後，立刻駕跑車趕回洛杉磯的醫院，並獨自一人潛入慘劇的舞台——醫院。但是，蘿拉真能解開父親性格大變之謎嗎？這個故事的結局到底會是如何……。



▶故事就是從綜合醫院突然變成了異樣的恐怖鬼屋開始。

這幅恐怖畫像是…？

這些裝飾物的用意是？



▲可說是相當奇怪的一幅女子畫像。這幅畫到底有什麼意義存在，或有什麼其他的秘密……。

▲出現鹿、羊、馬、兔的四種裝飾物。這難道是和父親有關的暗號嗎？到底該怎麼辦好呢？

謎中奇的地方?!

在抽屜裡有什麼東西…？





芝加哥殺人事件

ブルー シカゴ ブルーズ

●發售日期／ 95.09.22
●發售廠商／ 卡普空
●發售價格／ ￥7800

評價表	
畫　面：	★★★★★★★☆☆☆
音　效：	★★★★☆☆☆☆☆☆
操作性：	★★★★☆☆☆☆☆☆
困難度：	★★★★☆☆☆☆☆☆
保存度：	★★★★☆☆☆☆☆☆

解開連續殺人事件之謎!!

「芝加哥殺人事件」是款使用攝影照片製作而成的標準冒險遊戲。玩家的使命，是要掌握錯綜複雜的人際關係，以便過濾出嫌疑犯，才能解決在芝加哥發生的連續殺人事件。這個遊戲的特點之一，就是遊戲是有時間概念的。也就是說，當主角在移動或在打探消息時，時間會過去。所以，要如何在最短的時間內有效率地收集到關於該事件的情報，是最大的重點。另外，依據玩家選擇的指令故事會發生微妙的變化，如果判斷錯誤遊戲就會立刻結束。在短短四天的時間內，是否能解決這個事件？

在天象儀前面的第一次殺人



▶這個事件的被害者之一，安茜・哈特。她先被刀子刺中背部，再被凱撒琳的鎗射殺。身著紅色洋裝，屍體在天象儀前面被發現。

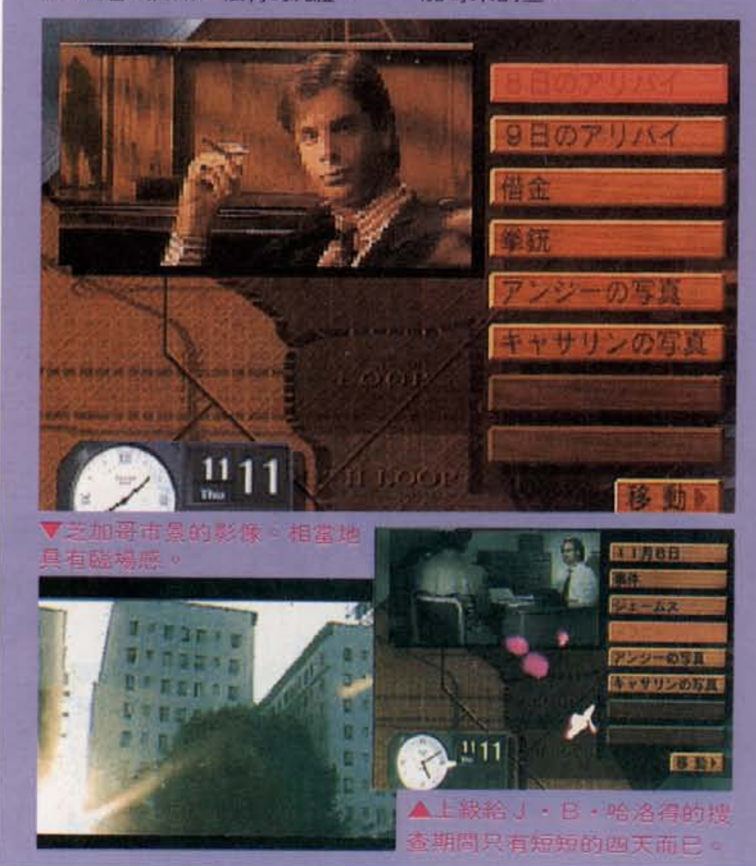
偽裝成自殺的第二次殺人



◀同樣在天象儀前面被殺害的凱撒琳・懷特刑警。因為從她的背包中找到殺害安茜・哈特的刀子及毒品，因此懷疑是她殺了安茜。

故事背景

事情是發生在1993年11月10日的早晨。位於芝加哥郊外的天象儀前面，發現了十七歲的高中生—安茜・哈特的屍體。而在翌日，在同一個地點又再度發現了目前正應該在休假中的刑警凱撒琳・懷特的屍體…。在她的背包中發現了刀子及毒品。這個事件看起來好像是凱撒琳先殺害了安茜，然後再自殺，但是其中卻留下了許多疑點。為了這件事，自由城警署派遣了J・B・哈洛得到芝加哥來調查。



▼芝加哥市景的影像。相當地具有臨場感。

▲上級給J・B・哈洛得的搜查期間只有短短的四天而已。



疑雲重重的離奇命案…！

恐怖殺人片段







名偵探J・B・哈洛得的搜查開始了!!

在此說明一下搜查的過程。一天是從早上還待在飯店裡的時候開始的。出門後首先要去芝加哥警局，和同伴羅森會合。然後，乘坐羅森開的車子行動，並去收集和事件相關的情報。收集情報時要注意的是，因為若是非適當時機去就聽不到情報，也有因同一理由而進不去的地方，所以要小心，別有任何遺漏。如果晚上六點以前都和羅森在一起行動的話，還可以回芝加哥警局去歸納收集到的情報，若有證物還可以交給鑑識課。和羅森分開之後也可以自己單獨去調查事件。搜查完畢了的話，就可回飯店為明天做準備。

芝加哥警局

芝加哥警局本部，是可以檢閱與事件有關的資料，並可以調查證物的地方。有關於被害者及其所遺留物品的情報，是可以在芝加哥警局的電腦查到的。如果把找到的證物交給鑑識課，隔天利用電腦就可以知道狀況。

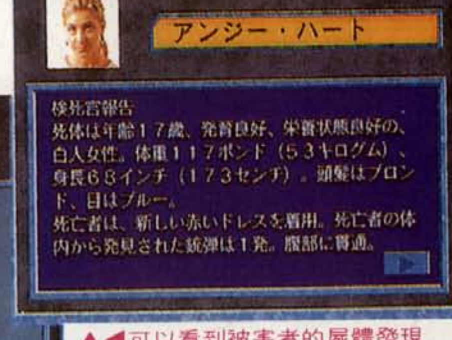
鑑識課



▲白天調查時找到的證物，當日一定要送到鑑識課去。

電腦





▲◀可以看到被害者的屍體發現時的狀況等等資料。

亦可調查證物來源



◀▶可看到鑑識課鑑定與這事件有關證物的資料。

移動

在遊戲剛開始的階段，能去的地方只有發現兩人屍體的天象儀前面，或安茜的家中等等一共七個地方。首先，最好先前往被害者的家中搜集或調查證據。然後，基於搜查時所獲得的情報，可以去的地方會漸漸增多。



◀去調查被害人安茜的家並登門拜訪。



打聽線索

◀搜查的基本就是打聽消息。要盡量從去過關鍵地點的人身上收集情報。



▶打聽消息之中可能會發生意外，並有與事件有關的人物出場。

離奇事件

搜查

▶前往搜查的地方，若是找不到有關的線索時，可調查抽屜或書架找尋證據。





發現了奇怪的筆記本

J・B・與其他登場人物

在這裡，包括主角J・B・哈洛得，一共介紹六個角色。而除了這些角色之外，進行搜查時會遇到其他各式各樣的人物，主角J・B亦可從他們身上看到人類複雜的心理。

J・B・哈洛得（32）



自由城警署的殺人課的警察。他的同事兼未婚妻凱撒琳・懷特，被殺害了。

安茜・哈特（17）



被刀子及鎗殺害的高中生。當她的屍體被發現時，身上穿著有BR公司商標的衣服。

戴得・羅森

芝加哥警局殺人課的警察。他和J・B・聯手一起調查這次的事件。是個不錯的人。

凱撒琳・懷特

自由城警署的警察。在休假中被殺害，從她的行李中卻發現了殺安茜的凶器。

布萊斯・立奇

設計師事務所BR公司董事長，事件發生當夜，他似乎曾經和安茜見過面……。

辛蒂・懷特



凱撒琳的表姐，是精神科醫師。凱撒琳常因為和J・B・結婚的事情找她商量。



惡夢之門

カスタムゲートI～惡夢の序章～

●發售日期／95.09.28
●發售廠商／GAGA COMM
●發售價格／¥5800

評價表	
畫　面：	★★★★★
音　效：	★★★☆☆
操作性：	★★★☆☆
困難度：	★★★★☆
保存度：	★★★☆☆

依聲音、指示進行的AVG

到目前為止大多數的AVG，都是看著畫面中顯示出對話內容來進行遊戲的，但本遊戲中，會話全部是聲音，而非以文字表示。雖然偶爾會以文字表示出選項，但那是為讓玩家選擇主角所要講的話而準備的。如果將想講的話選好了，還是會以聲音再說一次的。



▲畫面中央臉的部分是錄影帶影像，故動作流暢，說話流利。

在基地中的移動是3D形式

被轉送到行星基地的主角，為了收集到情報，必需要在那個基地裡面到處移動。在基地中想要移動，就只要控制畫面上的游標即可。如果那裡有可以向前移動的地方，畫面即會以3D迷宮的形式開始移動。三層樓基地範圍是很廣的。



▲由三層樓構成的基地。每一層有五個房間。



▶以游標移動。



◀3D迷宮般的畫面。

慎重選擇遊戲中出現的選項

偶爾出現的要玩家選擇的事項，會有二至三個的選項呈現在畫面上。選擇前如果沒有經過慎重考慮的話，玩到後面就有可能出現「啊，早知道之前就不要那樣選」的後悔情況。在遊戲剛開始時選得馬虎一點是沒什麼關係，但遊戲開始後還是好好考慮之後再做回答。因地球存亡是靠你回答的方式決定的。所以請慎重。



◀選擇主角接下來要講的話。



賦予玩家的任務是？

開頭畫面一終了，就會移到主角（玩家）在床上醒過來的鏡頭。

主角加入了鳳凰部隊的軍隊後，即確定要立刻被派遣到行星「AJ3905」來；但是這裡是個什麼樣的地方…主角是用什麼方法到這裡來的？卻都是謎。總之得先參加簡報室舉行的會議。

◀在射擊練習中打瞌睡被長官發現可不妙哦。



▶說明伊甸計畫的智慧型機器人。



◀VR系統會在眼前直接投影資料。

被派遣來到謎之行星AJ 3905

試試採用VR系統的實戰演習！

在會議中接受了森德斯上校所給予任務的說明，然後就可以去實際訓練了。

所謂VR系統，就是依據雷達所給予位置等等的情報，再加上預先輸入至電腦中的圖像資料，將此二者予以影像化。當凶惡的昆蟲型生物的實像出現在眼前，就可以避免過於驚嚇而無法主動攻擊的狀況。



◀利用VR系統演練實際作戰的突發狀況。

美少女格鬥

メタルファイター MIKU

●發售日期／ 95.09.29

●發售廠商／ 勝利娛樂

●發售價格／ ￥6800

評價表	
畫面：	★★★★★★☆☆☆☆
音效：	★★★★★☆☆☆☆☆
操作性：	★★★★☆☆☆☆☆☆
困難度：	★★☆☆☆☆☆☆☆☆
保存度：	★★★☆☆☆☆☆☆☆

這就是眞實戰鬥模式!!

眞實戰鬥模式就是以即時進行的模擬戰鬥。為對應發生的狀況，而做出正確判斷的指令登錄相當重要。

窮途末路時以連打逃出!!

勝敗的決定有數三下即輸、放棄及數十下K・O等等，可由玩家自行選擇。當美久一直處在下風時候，可以快速按方向鈕及ＬＲ鈕，以倒下或關節技等等從敗戰中逃出。最忌諱的就是過於大意。



▶受了重傷而倒下。趕快讓她復活。

登錄攻擊最多四種!!

比賽的進行，一開始要先將自己及對方的絕技指令登錄好，電腦評估狀況後由獲得「攻擊權」的一方先進攻。然後重複這些步驟進行比賽。指令最多一次可登錄四種。依據技的種類或當時的狀況將之均勻分配，攻擊的流程，或看破對方技巧的戰略是必要的。另外因為這是即時戰鬥，若不能又快速又確實地做技巧登錄的話，是很難打贏對方的哦。趕快在最短時間內登錄指令吧。



▲受到第一話的敵人攻擊的美久。趕快脫身，調整好身體狀況之後反擊。

▲已登錄的技巧會在畫面上表示出來。可以取消看看。



▲一取消畫面上的表示就會消失。趕快登錄新的指令。

可選擇聲音或字幕的設計！

角色們相互之間的對話或旁白，雖然全部有灌錄聲音進去，但也可將聲音關掉以字幕表示替換之。



▲如果利用聲音模式，畫面上就不會出現文字訊息。



▲這是和左邊同一個畫面但以「文字」表示的鏡頭。

系統是AVG＋SLG戰鬥

所謂的ＡＶＧ，就是在這個遊戲中雖然偶爾會出現選項，但光是看的時間還是比較多。只是因為所做的選擇，會使在模擬戰鬥時的係數產生一些微妙的變化，所以可是一點都馬虎不得的哦。



▲不管選擇那一個，都會左右戰鬥的係數數值。當然大家都希望選擇數值會增加的……。

AVG模式的行動會影響戰鬥





◀戰鬥的畫面可是非常流暢的哦。

▼突然停電!?當燈光再度點亮時，居然已來到了〝獅子之穴〞……。



突然停電了…!?



寶魔獵人完全版

寶魔ハンターライム PERFECT COLLECTION

●發售日期／95.09.29
●發售廠商／亞斯米克
●發售價格／¥8800

評價表	
畫面	★★★★★☆☆☆☆☆
音效	★★★★★☆☆☆☆☆
操作性	★★★★☆☆☆☆☆☆
困難度	★★☆☆☆☆☆☆☆☆
保存度	★★★★☆☆☆☆☆☆

遊戲形態相當地別出心裁！

這個遊戲，其故事構成，從片頭開始就是以廣告→本篇→廣告→本篇→結尾畫面→下集預告的這種如同電視卡通般的形式呈現的。真令人非常期待這部有獨特的角色們及漫畫般內容的動畫。

而其冒險的部份，並非是在選擇故事分歧點，而是為發現故事的正確行進方向。並不只看著別人，這是部「你也可以參加冒險」的有趣卡通哦。

找出散落於人間的「魔寶玉」

魔族為了證明和人類的友情而放在人間界的「魔寶玉」被偷了，碎片也散落各地。

「魔寶玉」會吸收人類憤怒憎恨的情緒並變成妖怪。這樣下去人間危險啦！

魔族的寶魔獵人萊姆及她的同伴巴斯，為了打倒妖怪，並取回行蹤不明的「魔寶玉」，而到人間來。



◀竊賊是不喜歡和人類交好的魔族。

▲雖找到盜賊了，但魔寶玉卻留在人間。該萊姆出場了。

以冒險模式參加故事發展

冒險遊戲的部分，玩家可以選擇成為萊姆或巴斯，來進行故事。它的結構是，為了能移動到下一個地點而正確地選擇出指令的話，故事就可以順利展開。

Look（看東西）
選擇了這個指令，接著就可進行地點或人等等的選擇。在觀察周圍時可以使用這個指令。



Think（考慮）
分析和人說話得來的情報時用的指令。

Talk（和人說話）
和LOOK同樣是二階段選擇。要和在同一地點的其他人物說話時使用的指令。



◀選TALK之後要選想談話的對象。

Move（移動）
遊戲中通常是在空地，後因此地的事件解決要移動到該地時使用的指令。



◀沒人的空地。不妨進去調查看看。

人物介紹

找尋魔寶玉的同伴們

萊姆



她雖然有點強悍而且嘴巴毒，但其實是溫柔害羞的魔族美少女。今年2萬17歲，比巴斯稍大。

巴斯



當是魔界人時能發揮極為強大的力量，不過是人類樣子時卻總被萊姆欺負。純情的2萬15歲。

美月



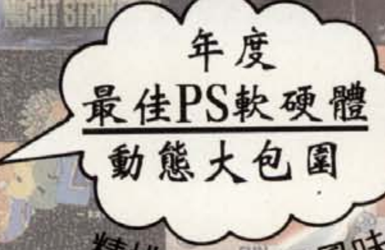
是萊姆在人間的朋友，對事物不太會做深入考慮。雖有可愛的臉蛋，卻有奇怪的嗜好。





令擁有PS的人感動
令想買PS的人心動
令沒有PS的人蠢蠢欲動

PLAY STATION



精挑細釀純正風味

1994～1995
HARD & SOFT CATALOGUE

香醇可口・獨家秘釀的絕妙內容

- 數十款發售中作品完全蒐錄
- 硬體、週邊完整特別圖解
- 情報空前快速大量散播
- 全部秘技拼命保存總匯
- 近百家廠商集中説明開發近況
- 「封魔傳奇」特別攻略大典

我又厚又重，永遠不會忘了我的存在

堅持全面好看、耐看、紮實渾厚本色

第一版
限量供應

PS專用MEMORY CARD特製貼紙隨書贈送



細緻口感、敬請大口吹定！
深具保存魅力、絕對無法抗拒！
厚重超值價：NT280元
缺貨無罪・熱賣有理



飛龍騎士

パンツァードラグーン

●發售日期／95.03.10
●發售廠商／SEGA
●發售價格／￥6800

評價表	
畫　面：	★★★★★★★★☆☆
音　效：	★★★★★★★★☆☆
操作性：	★★★★★★☆☆☆☆
困難度：	★★★★★★★☆☆☆
保存度：	★★★★★★★★☆☆

SS射擊遊戲的經典之作！

就在擁有高度技術的舊文明消失後的幾千年…，人類也開始面臨相同的命運。就在人類即將滅亡的時候，想使舊文明遺跡覺醒，並且以人類復興為號召並支配著人們的帝國，正挖掘舊世界最強大但也最邪惡的攻擊設施一〝塔〞。

在遺跡挖掘出的同一時間內，原本沈睡在塔中的2隻生物兵器，在外界的騷動下甦醒。有著飛龍外貌的這2隻生物兵器，其中的一隻掌控整座塔的所有能力。另外的一隻，則是為了防止塔的作亂，而設下的保護裝置。

這2隻有著完全不同功用的生物兵器，因為帝國的不當舉動，而展開了往後一連串的爭鬥。在此同時，一位乘坐飛龍的騎士凱爾，在不知情的情形下，竟也捲入了這場爭鬥之中。

為了利用舊世界文明進行私慾的帝國，控制塔的生物兵器以及拯救世界的飛龍和凱爾，這3方面的關係複雜而且不可理解。總之，現在的人類世界已進入一場戰亂的時代。玩家無論如何都要打倒帝國的野心，並且阻止塔的終極攻擊。走吧！向未來漫長而且艱險的旅程挑戰吧！

精彩動人的片頭展示畫面！

在自動展示的開場畫面中，玩家可以看到主角是如何和飛龍相會，以及主角展開旅程的過程。這個示範畫面是以電腦繪圖（CG）技術所完成的。全部的長度約歷時6分鐘。經由這個示範畫面的展示，玩家可以欣賞到本遊戲的華麗及真實之處。雖然結尾的END畫面也是由CG技術繪製而成，但那可是要經過一段長時間的奮鬥才能欣賞得到，不如示範畫面那樣可輕易看到。

騎乘飛龍進行360度的視野旅行！









▲敵人會由任何角度進攻。雖然眼前可看到前方的敵人，但來自其他方向的敵人也不可大意。

改變不同的視點

利用X、Y、Z鈕改變視點的遠近。玩家可以試試哦！



▲遙遠的視點，可[illegible]掌握敵人動態。◀靠近的視點，很有迫力。

本遊戲的畫面，基本上是採強制捲軸式，玩家控制的時候，可以進行前、後、左、右的轉動。也因爲是如此，經由這4個不同方向的視點，玩家可以充分感受360度大空間的自由與寬廣度。另外，利用L和R鈕，玩家可直接進行90度的轉向，至於方向鈕則可做左右的微幅調整。

在遊戲的進行中，畫面上出現的敵人，常常會由後方或者左右兩側進行突襲，因此如何靈活操控飛龍，便成為遊戲進行順利與否的關鍵。在多邊形描繪技巧所描繪出的擬真畫面下， 和敵人在空中進行360度的纏鬥，那種感覺恐怕只有玩過的玩家才知道。

玩過以往射擊遊戲的玩家都知道，一般所出現的形式不外乎橫向捲軸及縱向捲軸這兩種。這部在SS出現後不久登場的作品，大膽採用360度的轉動視點，確實為往後的射擊遊戲樹立了典範。

令人注目的雷達

利用畫面上的雷達來確認敵人的位置。如果不注意雷達上的顯示，而只注意前方的敵人，有時會被敵人由背後突擊。

STG

大型鎖定雷射和一般連發砲彈間的差別

本遊戲所採用的射擊武器有2種。一種是可進行連射的一般槍彈，另一種則是可進行集氣攻擊的鎖定雷射。雖然這2種武器各有優劣，但在一般狀態下，應隨時進行集氣。一般槍彈則在必要的時候才使用。玩家不妨參考看看。

攻略重點課程 1

須時常按住發射鈕以鎖定敵人。如此當敵人靠近之後，再發彈將其擊落。當敵人位於遠處時，這個方法特別有效。



◀右上的雷達可掌握敵人的行蹤。

攻略重點課程 2

碰到敵人出現在眼前的狀況時，不宜使用鎖定雷射攻擊。因為這時鎖定和集氣不夠快速。改用一般槍彈攻擊吧。



◀近距離的敵人移動快速，相當不易瞄準。

攻略重點課程 3

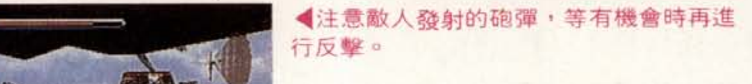
碰到遠近都有敵人時，先以一般槍彈解決眼前的敵人，然後再用鎖定雷射攻擊遠方的敵人。玩家可不要亂了手腳哦。



◀鎖定雷射熟練後，可多多地加以利用。



◀巨大的攻擊性生物正接近中，玩家早點將它鎖定，並趁勢將之擊落吧。

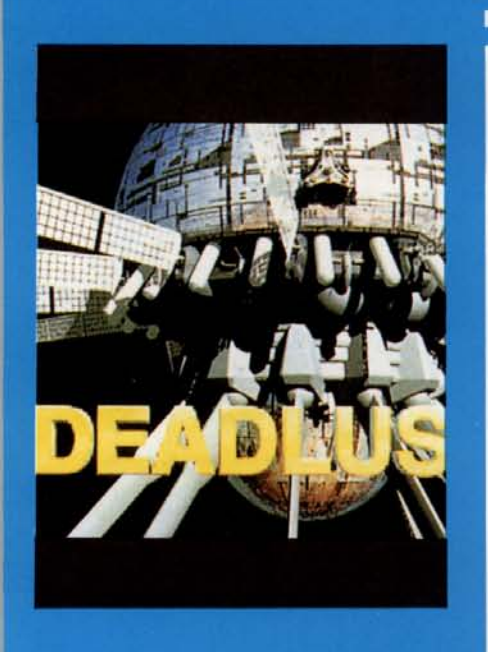


◀注意敵人發射的砲彈，等有機會時再進行反擊。

▼敵人所打來的砲彈可利用一般槍彈將其擊毀。由於一般槍彈可進行連射，因此命中率也相當高。如果迴避不及的時候，一定要使用這種方法。







宇宙英豪

ダイダロス

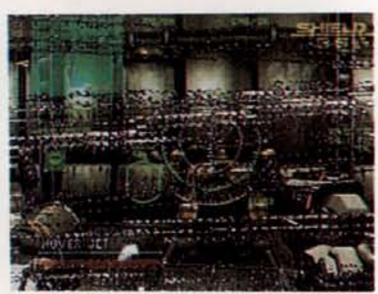
●發售日期／ 95.03.24
●發售廠商／ SEGA
●發售價格／ ¥ 6800

評價表	
畫　面：	★★★★★ ★★☆☆☆
音　效：	★★★★☆ ☆☆☆☆☆
操作性：	★★★★★ ☆☆☆☆☆
困難度：	★★★★☆ ☆☆☆☆☆
保存度：	★★★★★ ★☆☆☆☆

簡單而且眞實的射擊模擬遊戲

在宇宙要塞中，一邊打倒敵人一邊向上層前進，然後到達最上層的中樞系統並將其破壞，就是這款「宇宙英豪」的最終目標。

由全高30層所構成的要塞內，各樓層都是處於一個未知的狀態。玩家須操控新型兵器，找出打開出口鑰匙。然後利用出口向上一個樓層前進。當然，在玩家前進的途中會碰上各式各樣的敵人，此時利用新式兵器上的雷射和連射砲，就能擊退來襲的敵人。此外，由被擊倒的敵人身上，可獲取各式道具，其中也包括了新的武器和防具。在擬真的環境下進行遊戲，感覺真好。


▲使用武器擊倒出現的敵人，只要能找到鑰匙，就能脫出迷宮。

劇情簡介

西元2077年，這時的世界已經不分地域、宗教、種族，獨自形成了一個稱之為「地球」的國家。

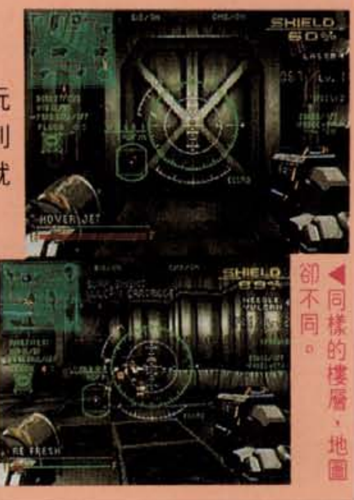
在此之後，混沌的時代再度來臨…。掌握政權的政客，為了平息各地所引發的暴動和衝突， 於是便成立了一個名為WSSS（World silent security service）的機構。這個機構雖然在名義上直屬於政府的一個特殊部門，實際上真正能控制其行動的，只有中央管理要塞（其代碼是：ダイダロス）。

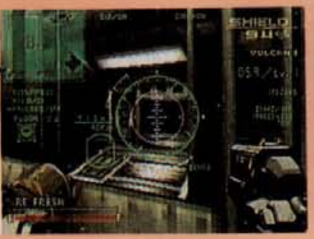
自從中央管理要塞啟動以來經過800年後，人類間已不再有動亂和紛爭的現象發生。但是，人們對於統一國家的意志已不如往日那般堅強。取而代之的是，人們開始崇拜中央管理要塞的巨大力量。不過，在世界上有一小群不滿現狀的「維新派」份子，他們討厭中央管理要塞的管理方式，於是便和中央管理要塞展開長期對抗。這次的任務就是破壞要塞主要中樞。



每次的地圖都不一樣

地圖的構成，可說是本遊戲的一大特色。玩家若無法一口氣完成當時樓層的攻略，那麼等到下次重新開始遊戲時，該樓層的地圖構成方式就會變得不一樣。這點玩家須注意。





◀同樣的樓層，地圖卻不同。

各式各樣的敵人

和其他的同型遊戲一樣，在這部作品中，會有許多富有個性的敵人登場。這些敵人之中，有的看起來不怎樣，可是其實它的威力可相當強大，玩家可要多注意。




阿羅比特
能在空中暫停。平時它只負責監視，但有時它也會攻擊。


庫瓦特羅
外表看似笨重的機型，不過實際上其移動速度很快。


波魯卡諾

使用各式不同武器

玩家所操控的新式兵器共有 2 種不同的裝備。第 1 種裝備就是武器。武器的種類有 4 種。它們分別是機器人手臂、連發砲、飛彈以及雷射。面對不同的敵人時，要視情況採用不同的武器。另一類裝備則是特殊道具。特殊道具擁有加強勞可祭司能力的功能，所以玩家要多多拿取。

HOVER JET	使勞可祭司移動的速度增加一倍。
POWER BOOSTER	在10秒的時間內使損傷變成1.5倍。
BLADE LASER	使該層內的所有敵人受到一定損傷。
PLASMA BARRIER	敵人所給予的損傷變成無效。
REFRESH	回復一定量的防禦盾能力。

機械手臂



▲只能對鄰近的敵人攻擊。無彈藥限制。

連發砲



▲等級提昇後，按 1 個鈕就可連射。

火箭砲



▲能對敵人進行自動追蹤之有利武器。

雷　射



▲只能進行單發射擊，但威力極大。



▲攻擊後立刻閃避是致勝的基本。

STG

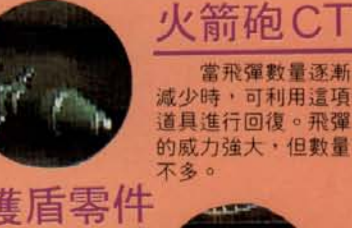
拿取地上道具強化武器性能

裝備在新式兵器上的武器，除機器手臂外，其他的武器會消耗彈藥和能源。這些逐漸減少的彈藥和能源，有時可以從地上掉落的道具箱中獲得，所以玩家不必擔心。另外，若獲得強化零件，則可以使武器作 3階段的強化。



連發砲CT

可對連發砲砲彈進行補給的道具。由於連發砲的使用率高，因此要時常拿取。



火箭砲CT

當飛彈數量逐漸減少時，可利用這項道具進行回復。飛彈的威力強大，但數量不多。

威力零件

使現在目前裝備的武器提昇等級的道具。不過，其中也有使等級下降的情形出現。

雷射CT



破壞力較連發砲強的武器。當彈藥逐漸減少時，可給予雷射砲的砲彈進行補給。

防護盾零件

可補給能源盾能力的道具。能源盾除了此種道具回復外，另外還有其他特殊使用方法。



閘門鑰匙

過關所必要的道具。拿著它走到出口終點處，在使用之後，就能往上一層前進。



這就是量產泛用型機動步兵"勞可祭司"的狀態主畫面

勞可祭司的主控系統，可藉由特殊裝置和兵器的駕駛員進行精神上的溝通。因此，駕駛員只要藉著自己的意志力，就能自由地控制新式兵器的一舉一動。



地　圖

使目前玩家可見範圍內的周遭情況顯示在畫面上。不過，如果啟動地圖上的電腦裝置，就可以改變成顯示全樓層的地圖。

時　間

整個作戰到目前為止所經過的時間。在各樓層中，都設有一定的破關時間限制。當時間接近終了。會有警示信號出現。

特殊道具

勞可祭司上所裝備的特殊道具。這些特殊道具不會消耗彈藥，但是它會消耗能源。能源可由地上掉落中的道具箱中獲得。

雷　達

以勞可祭司為中心點，然後顯示狹小範圍內的周遭情況。和地圖顯示裝置不同的是，雷達可顯示敵人的位置。

航向儀

目前勞可祭司的狀態。在畫面上雖可看到許多相關的數值，但這些數值和攻略無關。只有中心的十字才最重要。

防護盾

防禦敵人攻擊的一種無形防護罩。防禦能源盾本身有一定的耐久度，當遭到敵人攻擊時，耐久度會下降，當耐久度變成 0 遊戲結束。

武器

顯示目前所裝備使用中的武器。勞可祭司上配備有 4 種不同武器。每種武器都有彈藥的限制。因此武器要視情況有效使用。

武器資料

顯示 4 種武器的目前狀態。由於武器可經由特殊道具提昇等級，因此利用這個部份，將可瞭解武器的等級及剩餘的殘彈量。



極上瘋狂大射擊

極上パロディクスだ!DELUXE PACK

●發售日期／95.05.19
●發售廠商／柯拿米
●發售價格／¥5800

評價表	
畫面：	★★★★★★★☆☆☆
音效：	★★★★★★★☆☆☆
操作性：	★★★★★★☆☆☆☆
困難度：	★★★★★☆☆☆☆☆
保存度：	★★★★★★☆☆☆☆

各種搞笑角色匯集於此

曾推出數部名作的「極上瘋狂大射擊」系列作品，現在於ＳＳ上推出合集作品了。這部合集作品收集了以往作品的精華，並安排在遊戲中個別登場。除此之外，這次可供玩家選擇的角色也比以前多出許多。和過去系列作品相同的是，玩家可以打倒特定敵人，取得膠囊提昇武器的威力。除了膠囊之外，以砲彈攻擊就可變色的鈴噹，會依顏色之不同而有巨大化及無敵等的效果出現。玩家利用膠囊和鈴噹這２種道具解決畫面上不斷出現的敵人，最後並到達舞台的終點和巨大的頭目對戰。由於整部作品的節奏明快、畫面美麗且鮮明，所以玩起來給人一種輕鬆的享受。不愧是射擊名作。



◀本系列作品中，玩家經常可以看到的招牌人物。相信玩家看到她就會想起本作品。



◀被擊中會喵喵叫的貓戰艦。

▶各種有趣的圖像充滿畫面。



▲打倒頭目就能前往下個舞台。



▲SS版的速度更快了。

和PS的版本做個比較



畫面的尺寸

在ＰＳ版中，畫面的左右兩側比較短，所以在電視畫面上的左右兩側會出現黑色部份。在ＳＳ版中，由於有延伸的設計，所以比較沒問題。



資料的讀取

在ＰＳ版中，和頭目對戰前會因資料的讀取，而出現畫面暫停的現象。在ＳＳ版中，這項缺點已經不存在，所以遊戲的進行變得更加順暢。



對頭目戰時

和頭目對戰時，在大型電玩版上，會顯示頭目的弱點。在ＰＳ版上，這項功能被取消了。而在ＳＳ版，這項功能又被保留下來。



２Ｐ加入時

當１Ｐ正在遊玩，另外中途有人加入時，在ＰＳ版中會變成暫停的狀態。而在ＳＳ版中，遊戲會流暢地繼續進行。這一點和大型電玩相同。

大量增加的角色使遊戲更加有趣！

在這次的合集作品中，在「瘋狂大射擊」中有4位角色，在「極上瘋狂大射擊」中有8位角色，可供玩家選擇。這些登場角色間的不同點是，富有個性的外表造型以及攻擊武器種類之不同。不論玩家是以外形來選擇角色，或者是以武器的性能來選擇角色，相信玩家都可以從遊戲中獲得許多的樂趣。

比克巴帕



在2部已發售的作品中均有登場。其主力武器除雷射外，還有斜上攻擊的雙管砲以及地面攻擊的飛彈。不過，防護盾只能防護前方的攻擊，這點要注意。

企鵝太郎



碰到敵人或是障礙物就會引起爆炸的擴散砲，能貫穿地面敵人機體的貫穿彈威力極強。對於主機攻擊就是最佳防守這句名言的人來說，這款機型是最佳選擇。

兵蜂



在2部作品中同時都有登場的主戰機型。在攻擊面方面，3方向攻擊的3向彈和強力的拳頭攻擊是主要武器。另外，分身這項功能須有輔助攻擊器才能完成。

米卡耶魯



可進行全方向的射擊以及施放自動追蹤飛彈。防護盾的保護範圍擴及全身。對於初學者而言，這似乎是最容易使用的機型。不過，砲彈的威力不強是其缺點。

曼波



新登場的機型。在攻擊武器方面，細如絲線的雷射以及自動導向的飛彈是其標準配備。輔助攻擊機是固定式。防護盾則採用了能保護全身的全罩式防護盾。

光子



在攻擊面上，擊中判定率極大的紅蘿蔔雷射以及利用方向鈕上、下進行飛彈攻擊等武器，都很有威力。在防禦面上，防護盾的保護範圍極廣。攻守俱佳的機型。

章魚助



在2部作品中都有登場的可愛機型。攻擊面方面，廣範圍攻擊的波形雷射及上、下2方向施放的飛彈是主要武器。不過，防護盾只能擋住前方的攻擊。

這傢伙



新作中登場的機型。在攻擊武器方面，能對前方進行9方向攻擊的威力砲是主要武器。另外，對地攻擊的威力飛彈也有很不錯的表現。防護盾的保護範圍尚可。

令人懷念的「瘋狂大射擊」再次復活

第1舞台

以海洋為背景的舞台。本舞台中所出現的敵人都比較弱，所以比較有足夠的時間收集提昇威力的膠囊。當玩家到達舞台的中段時，會碰到敵人的中頭目一貓戰艦。打敗貓戰艦後，在舞台終點處會碰到真正的頭目一海賊貝吉。



◀中頭目貓戰艦的實力也不可忽視。

▶本關頭目貝吉的弱點就在發光的肚臍。

第3舞台

舞台3是一座由餅干和糖果做成的城堡。在這個城堡內，有許許多多的通路，看起來它和迷宮差不多。所以玩家不要走錯路，以免到時前面會無路可走。此地的頭目是8個嘴巴，它們的攻擊方法是吐出含在嘴裡的假牙。



▶在通路的上下都有砲台，要注意。

◀8張嘴會吐出假牙進行攻擊。

第2舞台

舞台2是以美麗的夜景為背景。在舞台2中，當玩家向終點前進時，由畫面的上、下2側不時會有飛彈進行突擊，玩家要小心。另外，當遊戲進行到舞台後半時，一個巨大的歌舞女郎會出現，此時要從她跨下通過才可以。



▶必須通過這位跳舞女郎的跨下。

◀本關頭目會以波形雷射進行攻擊。

第4舞台

純日本風味的第4舞台，在一路上會碰到許多的櫻花花瓣，由於整個畫面相當地多彩繽紛，所以玩家有時會因為一時的疏忽，而給予敵人有可趁之機。這一點玩家可要小心。此外，這一關的頭目是個巨大力士。



◀櫻花的花瓣到處飛舞，畫面真是美麗。

▶敵人會以兜檔布進行攻擊。要小心。

STG



超級空戰

レイャーセクション

●發售日期／95.09.14
●發售廠商／泰德
●發售價格／¥5800

評價表	
畫面	★★★★★★★★☆☆
音效	★★★★★★★☆☆☆
操作性	★★★★★★☆☆☆☆
困難度	★★★★★★★☆☆☆
保存度	★★★★★★★★☆☆

掌握基本的戰鬥系統！

「超級空戰」這款遊戲主要是以一般連發砲彈和大型鎖定雷射為武器來進行射擊。其中大型鎖定雷的主要用途是攻擊地面的敵人。不過，有時候它也能拿來對付位於低空的敵機。有效地使用大型鎖定雷射，將可以輕易地過關。一般連發砲彈主要的用途則是對付空中的敵機。而這也是最常使用的武器。由於它沒有彈數的限制所以玩家可放心地使用。

能使威力提昇的道具

自機的一般連發砲彈可經由已被打倒的特定敵人身上獲得提昇威力等級的道具。另外，威力提昇的道具又可分為3種。其中，紅色的道具在拿取3個之後，就可以提昇一般連發砲彈的威力一個等級。最高的威力級數可達6級。

若獲得黃色的道具，那就只要取得1個就能提昇一般砲彈的威力一個等級。最後一項道具是雷射道具。取得之後，可增加大型鎖定雷射的數量。

使威力提昇的道具



打倒紅色的敵人就會出現的道具。拿取3個可使威力提昇一個等級。



拿取1個即可使威力提昇1個等級。接關時，會一口氣出現3個。

能使大型鎖定雷射發射數增加的道具。雷射的彈數不能超過8發。

等級1　等級3　等級6

大型鎖定雷射的使用方法

在剛開始遊戲的時候，玩家可持有5發大型鎖定雷射。其後在遊戲進行中，隨著雷射道具的取得，可使大型鎖定雷射的數量增加。最大的持有數為8發。

大型鎖定雷射在對付地面及低空飛行的部隊時特別有效。尤其當敵機由地面昇空時，若以鎖定雷射將其鎖定然後擊毀，那麼就可免去一場空中的苦戰。另外，由於其威力比起一般連發砲彈要強許多倍，因此用於頭目戰時，也能發揮極大的威力。有效地使用吧。



▶敵機由下往上昇空時，利用大型鎖定雷射將它擊滅。



▲一次最多可擊落8架敵機。

如何獲得高分

大型鎖定雷射除可用於單機鎖定外，它還能同時鎖定高達8架的敵機。而且隨著鎖定機數的多少，所得的分數也會呈現不同的變化。一般而言，每擊落一架敵機，就可使得分增加一倍。例如，若將8架敵機鎖定，並且在同一時間內將其全部擊毀，那麼所得的分數就是單機的128倍。若單機的分數是100分，那麼8機就是12800分。單機是300分，8機就是38400分。若想獲得高分，一定要善加使用這武器。



◀當地面上的敵人部隊集結在一起時，利用鎖定雷射可增加許多分數。



▲利用大型鎖定雷射，使分數成倍數的增加。此處是12800分。



6個不同舞台的特性介紹！內容精彩好看！

AREA1

DUAL-LANCE

擁有 2 門大口徑雷射砲的小型戰艦。面對這個敵人時，先破壞其兩側的機器手臂，然後再對其本體進行攻擊。此外，一般連發砲對機器手臂及本體都有效。



▲◀當機器手臂分開時，全力攻擊其中的一側。破壞一邊的機器手臂後，向中央的本體進行攻擊。

AREA2

GUIRA-SOL

非常堅固的防衛衛星。利用大型鎖定雷射先破壞其前端的砲台，然後再用一般連發砲攻擊後面的砲台。若想將其全部破壞，那就用雷射連續攻擊中央部分。



▲◀攻擊中央的核心時，其機體外裝會消失一段時間。此時就是攻擊的好機會。多使用雷射吧。

AREA3

GIGA

敵人防空系統中的重要大型飛行體。其武裝包含有對空砲、誘導雷射以及機雷等。對付這種敵人時，要按住一般連發彈的按鈕進行連射才行。



▲◀由機體中央往下延伸的機尾部份，若不使用雷射是無法破壞它的。對空砲也是相同的情形。

AREA4

G.P.M.S.-2

大型 4 足步行型陸戰兵器。這個外型有點像螃蟹的怪物，其弱點就在移動的那 4 條腿。只要能去掉它所有的腿，那麼想要打倒它，就不是什麼難事了。



▲◀先使其無法行動，然後再對本體進行攻擊。利用一般連發砲彈和鎖定雷射進行交互的攻擊。

AREA5

ODI

在管路內移動用的人型機動兵器。由於其裝備有反雷射裝甲，因此雷射對它所造成的傷害不大。攻擊它的時機，最好選擇它舉起拳頭進行攻擊後的那一刻。



▲◀當它進行攻擊的時候，會脫去身上的反雷射裝甲。要攻擊它，也只有趁這個機會才行。

AREA6

DYNAMO

在通往行星中心通路上所設置的防衛系統。其攻擊力非常高，而且雷射系的武器也很豐富。對付它的時候，先破壞左右兩個發射口，然後正面以雷射攻擊。



▲◀必須破壞所有可能發射雷射或砲彈的裝置。不過，如果一般連發砲的威力太低，那就很苦了。

大型電玩版本和ＳＳ版本的比較

以相同尺寸的畫面來為這兩種模式的優劣做個比較。在自機方面，2 個模式都一樣大。操作性方面，兩者之間的差異也不是很大。



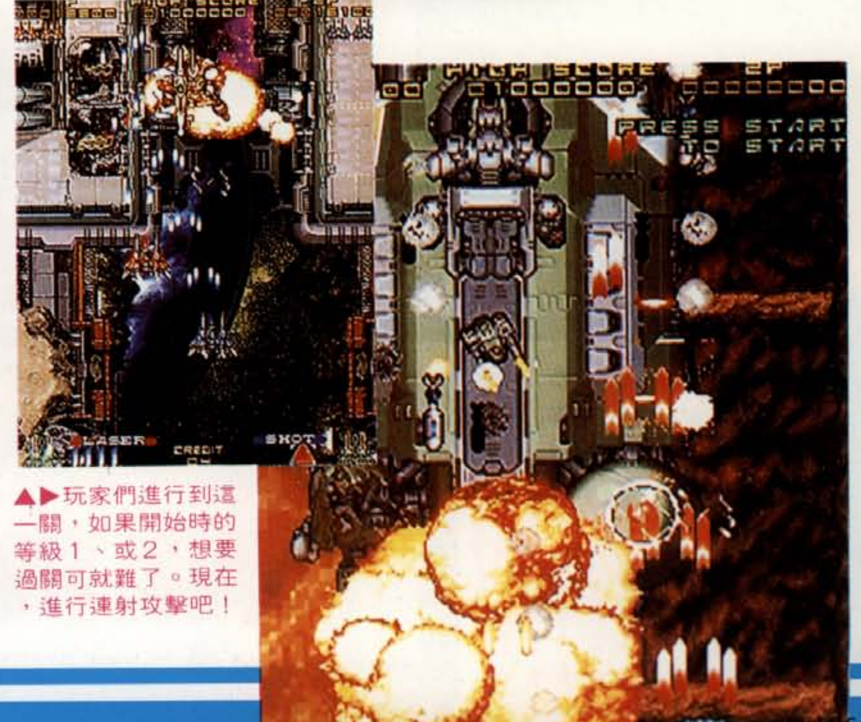


大型電玩模式

不論如何一定要試試這個模式。

SATURN模式

在畫面的安排上，敵機出現的時機及地點是固定的。



▲▶玩家們進行到這一關，如果開始時的等級 1 、或 2 ，想要過關可就難了。現在，進行連射攻擊吧！





空中擊墜王

ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～

● 發售日期／95.09.29
● 發售廠商／SEGA
● 發售價格／¥5800

評價表	
畫面	★★★★★☆☆☆☆☆
音效	★★★★★☆☆☆☆☆
操作性	★★★★★★☆☆☆☆
困難度	★★★★★☆☆☆☆☆
保存度	★★★★★☆☆☆☆☆

以3D演出的寫實射擊遊戲

這款以2次世界大戰登場戰機為主要攻擊武器的射擊遊戲。不論是畫面背景、登場敵機或是自機的外型，都是以3D向量貼圖表現。因此玩家遊玩的時候，會有一種相當真實的感覺。而且，遊戲中的戰機爲第二次世界大戰的著名機型，玩家在操控之際一定會感到非常興奮！



▲即使飛機幾乎碰到水面，也不用擔心會墜毀。

2次世界大戰的著名戰機

本遊戲登場的戰機全是第2次世界大戰間著名的機型。這7架飛機分別由美、日、德、英等4國製造。另外，這7架飛機中的6架，都是螺旋槳型飛機，只有德國製造的Me262搭載有噴射引擎。但即使是如此，玩家還是以自己喜歡的機型來進行遊戲比較好。



A6M零戰（日）



F6F地獄貓（美）



噴射火焰MK.I（英）



J7W震電（日）



P-38閃電（美）



P-51野馬（美）



Me262（德）



令人興奮的VIEW DATA

在VIEW DATA這項功能中，玩家可以查看各機的詳細資料。這裡面除包括玩家所操控的7架自機外，敵人的戰機、艦船等，也都可經由這項功能獲得完整的情報。此外，VIEW DATA是以圖文並茂的方式表現。

◀飛機圖像可進行放大、回轉及縮小等功能。







戰機所配備的武器

玩家操控的飛機裝備有機關槍和火箭砲。火箭砲的威力雖強，但最多只能進行4發連射。機關槍雖沒有彈數的限制，但是持續射擊一段時間後，機關槍會因槍身過熱而必須停止射擊一段時間。



▲火箭砲發射！此武器的威力極大，但是有彈數的限制。

充實的操作設定

本遊戲有許多功能可在設定畫面中加以設定。像是方便射擊的發射彈數設定，可模擬實機內裝的畫面模擬器。有了這些細微的設定，可使遊戲進行得更順利。不過，即使不變動原設定，也不會減低趣味。



▶進行各項設定時，要考慮到方便性。

畫面背景及登場戰機有著3D立體的眞實感

在這款遊戲中，玩家將扮演一位遭阿法隆軍襲擊後來唯一生還的航空母艦〝企業號〞上的A級戰鬥機駕駛員。在生還之後，為了阻止阿法隆軍的再度侵攻，於是玩家便展開絕地式的反攻。在進行反攻的時候，艦長會下達目前所要執行的任務。而任務的目的，主要就是擊毀攻擊目標。


▲他就是企業號的艦長。他會下達命令要玩家完成任務。

～STORY～

在第2次世界大戰結束後，人們有感於戰爭的可怕，於是大家聯手建立起了一個和平的世界。但是，經過一段和平的歲月後，有少部份激進好戰份子，又開始掀起了另一場世界紛爭。這些激進好戰份子，自稱為〝阿法隆〞組織。隨著他們的武力不斷擴張，目前他們已擁有相當於一個軍事強國的武力。於是在強大武力的支援下，他們開始向太平洋沿岸地區展開侵攻。

由於聯合國部隊無法擋住敵人的攻勢，因此現在世界的所有希望，就放在航空母艦〝企業號〞的身上…。

1、擊毀敵人航空部隊


◀發現敵人的雷電編隊，立刻將它擊毀。

在執行任務的初期，敵人是以5架飛機做編組飛行，此時的敵機不會向我方攻擊。在擊落這5架敵機後，敵人改以3機的方式進行編組飛行。將這樣的編隊擊倒幾次後，就可和最後頭目對戰。

2、破壞敵人的補給基地

在這一次的任務中，不會遇到敵人的飛行部隊。攻擊的主要目標是阿法隆軍的海上基地。這個海上的要塞具有高空火箭砲及連發機動砲，玩家必須先將所有攻擊砲台消滅，才有可能對海上要塞的本體進行攻擊。要塞破壞後，最後頭目日本製航空母艦會出現。


▶從這裡可以淸楚地看到敵人的海上要塞。


▲飄浮在海面上的阿法隆軍紅色標誌。

翔鶴號登場


▲帝國海軍的正規航空母艦，竟然是由日本製造。

3、破壞敵人的山岳要塞

此次接到艦長下達追擊敵人偵察機的命令。於是在狹窄的山谷間開始搜索敵機，由於此間的地形相當險要，因此是考驗玩家操控技術的一個重要場所。敵偵察機不會進行攻擊，所以在搜索的時候只要注意不要撞到岩壁即可。

在把敵人的所有偵察機擊毀後，接著會發現敵人的山岳要塞，於是任務的後半戰開始。此要塞的攻略法和前一次的要塞攻防相同。玩家必須先擊毀所有攻擊砲台，然後才有可能進行主體的破壞。在山岳中比較不利的是駕駛不易。


▲敵人出現了！由此開始展開狹窄溪谷間的追逐戰。

發現要塞


▲先破壞火箭砲發射管。

4、保護航空母艦的安全

此次〝企業號〞的行蹤被阿法隆軍得知，因而各式的轟炸機、攻擊機、驅逐艦以及敵人的主戰艦都蜂湧而來。若能擊破敵人主戰艦，本次任務就算完成。


▼64型攻擊機。可用來進行特攻。

▲阿法隆軍的爆擊機銀河號。


▲母艦被擊沈遊戲就結束了。


▶向企業號襲擊而來的敵人艦船。

一邊躲開敵人的攻擊 一邊找機會進行攻擊

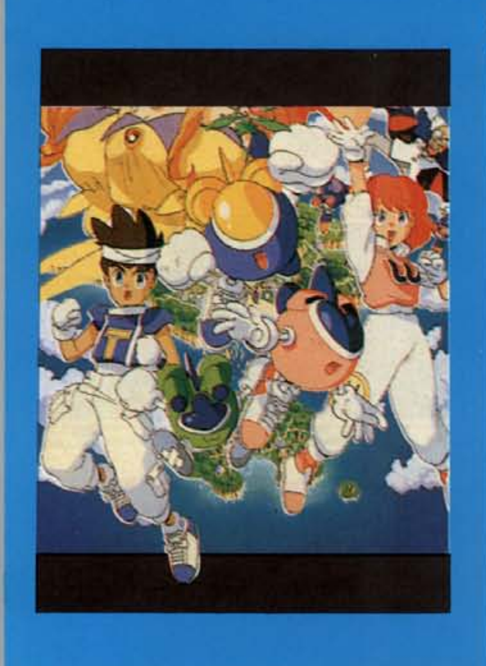

▲一些不重要的小兵，以機槍連續掃射即可。火箭砲最好留在和敵人頭目對戰時使用。

◀這是第3舞台登場的要塞基地。在接近目標前先使用後方視點，等到接近目標時切換成瞄準視點。



執行拯救世界的任務

STG



兵蜂特別版

出たなツインビーャッホー！DELUXE PACK

●發售日期／95.09.29
●發售廠商／柯拿米
●發售價格／￥5800

評價表	
畫面	★★★★★★★★☆☆
音效	★★★★★★☆☆☆☆
操作性	★★★★★★★☆☆☆
困難度	★★★★★☆☆☆☆☆
保存度	★★★★★★★☆☆☆

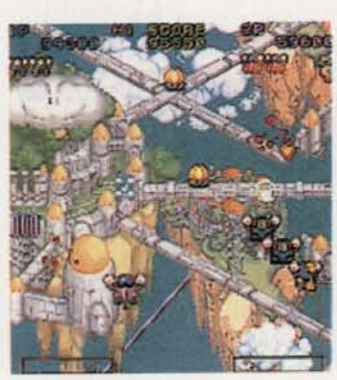
令人注目的可愛角色登場！

在1985年兵蜂的第１部作品正式登場，其後在91年時又推出了第２部作品。到了今年兵蜂剛好滿十週年，而第３部作品也已在大型電玩上出現。除此之外，在ＳＳ主機上所推出的「兵蜂特別版」，則是將前２部作品結合在一起後，推出的紀念作品。能同時享受２種快樂有趣的遊戲，看來ＳＳ的玩家要比以前的玩家幸福多了。對於這款受人注目的合輯作品，玩家對它的移植度是否覺得滿意呢…？





▲原先兵蜂是在大型電玩推出的一部作品，因此它採用縱向捲軸的畫面進行遊戲。在ＳＳ版上要達到左右緊縮的效果，請選〝ARCADE〞模式。





◀如果將舞台清除，到像這樣美麗的畫面。那麼就可以看戰之後，偶而像這樣輕鬆一下也不錯。除此之外，示範畫面及結尾畫面也有精彩的演出哦。

兵蜂1

▼採用縱向捲軸的１部作品。由於推出時很受玩家的喜愛，因此很多人早就預料會進行移植。在遊戲中除了有背景音樂外，其他還加入了許多語音。多樣的攻擊武器和效果，也是此遊戲的特色之一。





兵蜂2

▲到了這部作品時，兵蜂不再只是指戰鬥機本身而已。駕駛兵蜂的萊特和帕斯蒂兒也成為大家所注目的焦點。此外，一些在示範畫面中登場的人物，也使得兵蜂增添更加豐富的劇情。

可提昇威力的各色鈴噹

說到「兵蜂」就讓人聯想到鈴噹，看到鈴噹也會讓人想起「兵蜂」。因此，在這裡我們就針對鈴噹的特性，來為玩家做個說明。鈴噹一般是在射擊雲層的時候出現。如果對鈴噹持續射擊，那麼鈴噹的顏色就會不停地變化。隨著到手時鈴噹顏色的不同，兵蜂所產生的威力就會不同。

●黃色鈴噹…增加得分點。若能連續取得相同顏色的黃色鈴噹，其所獲分數會依500分→1000分→2500分→5000分→10000分上昇。

●藍色鈴噹…提昇自機速度。最高只到４階段。

●白色鈴噹…提昇武器攻擊威力。最高也是４階段。

●綠色鈴噹…可使分身增爲３個，但拿到紅色鈴噹即消失。

●紅色鈴噹…產生護罩，但拿到綠色鈴噹護罩即消失。

●粉紅色鈴噹…恢復因受敵人攻擊而破壞的手臂。



◀為了紀念兵蜂系列經過10週年，特別發售了這款ＳＳ的作品。

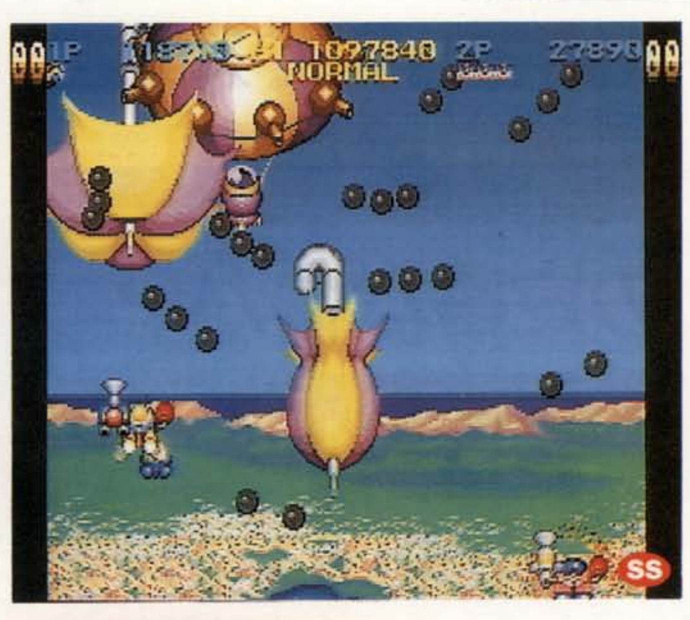
爲玩家簡單介紹各舞台的內容！

第 1 舞台

最初的舞台是西西利亞島。這個溫暖而且充滿生氣的島嶼，沒想到也遭到南聖斯大公的攻擊。為了恢復往日的和平，兵蜂出發了!!



▶這就是西西利亞島。是個整片綠草如茵的美麗島嶼。



◀第1舞台的頭目，坐在其內的操縱者是摩斯古利少校。2支兼具攻擊及防禦效果的陽傘，擁有極高的機動力。此外，戰鬥的背景是在市街上空。

第 2 舞台

打倒佔據西西利亞市街的摩斯古利少校後，兵蜂們轉而向法達斯島前進。不過，在西西利亞島的內部地區中，有座古代遺跡已被敵人所佔據。想要通過此地，勢必要和敵人進行一場激烈的戰鬥。兵蜂們會獲勝嗎？

◀左右兩個畫面可任意捲動的舞台。



◀和地上要塞對戰時，要注意炸彈的使用法。

噴射火焰!

◀第2舞台的中頭目，這個外形看起來有點像魚的傢伙，不但能在空中戰鬥，而且從它的鼻子還能吐出火焰。

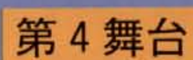
第 3 舞台 空中之要塞

這一關的主要舞台是空中要塞。此要塞原先的建設目的是防止敵人由行星外進行侵攻。在要塞周邊登場的小型機，有時從背後，有時會從兩側進行突襲，所以操作兵蜂時要格外地小心。另外，當敵機以編隊的方式出現時，記得要將其全部擊毀。否則很可能會被它們逼到角落地帶。有效利用集氣射擊，一次可解決許多敵人。比較令人討厭的，是要塞中的部隊。





▲◀這關頭目的弱點就是中央的球體，不過這裡有防護壁保護。為了使球體露出來，玩家必須攻擊其兩側的羽形裝置。只要不斷持續攻擊敵人弱點必可獲勝。



第 4 舞台 毒氣地帶

乍看之下這個舞台似乎可以輕鬆愉快地過關。但實際上這裡是長滿黴菌到處充滿毒氣的死谷。剛進入這裡時，敵人會以不規則曲線的方式到處移動，如果稍加不注意，可能會和敵人碰撞在一起。到了舞台的中間地帶時，會出現一下子由畫面消失，一下子又向自機突進的綠色球體。碰到它之後，最好能確實地將其擊落。至於中型頭目，則當它在畫面下方進行待機編隊時，以高速突進及迴避對付。





▲◀兩隻長長的手臂能擋住一般砲彈的攻擊。它的弱點也是像球體的裝置，不過當玩家擊中它之中，它就會連續放出3次的落雷，小心閃躲不要被它打中了。

第 5 舞台 地下水源

這一關的舞台是曾經流有重要礦物的河川。而出現在此地的敵人，看起來很像廚房用品。它們的模樣真是好可愛呀，尤其當它們成群結隊一起出動時，整個畫面看起來既生動又活潑。對付這些成群結隊的小傢伙時，利用集氣射擊消滅它們是最好的方法。此外，若不能一舉將它們全部消滅，那麼它們會在畫面上到處走動而不會離去。一但畫面上有5架這樣的敵機，那麼玩家可要手忙腳亂了。





▲◀舞台5的頭目會拉動長長的身體在畫面上來回走動。除此之外它的頭部還可進行各種的攻擊。它的弱點是在頭部，但這裡同時也是它最強的地方，要注意。



上海

上海　萬里の長城

●發售日期／95・2・24
●發售廠商／SUN SOFT
●發售價格／￥6980

評價表	
遊戲性：	★★★★★
困難度：	★★★★★
操作性：	★★★★★
音　效：	★★★★★
畫　面：	★★★★★

可以兩人對戰的麻將解牌遊戲

這款遊戲的基本規則就是從兩邊開始消除相同的牌，到把堆積如山的牌完全消除為止，此遊戲結合了過去電腦版和大型電玩的優點，共有四種遊戲收錄在裡面，相信這一款「上海萬里長城」會給玩家們不同以往的新奇感受。

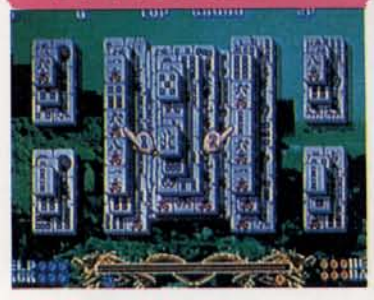


▲過關後出現美麗的畫面。

一共收錄4種解謎麻將

「上海萬里長城」由於綜合過去電腦版和大型電玩版，所以在遊戲規則上多沿襲過去的遊戲。收錄的四種遊戲加入了新要素，如更精美的畫面、更多樣化的模式設定…等，四個遊戲可各自獨立分開進行，這是與其他類似遊戲完全不同，而且可說是獨一無二的創舉。

很不錯的畫面！


▲這是上海遊戲畫面。

背景和音效可任意改變

在設定模式中可改變麻將牌的種類，也可改變遊戲背景及配樂，由於主機功能強，所以背景的繪製相當優美，配樂也是根據中國古典音樂重新改編而成。


◀不只是背景，許多狀況都可進行設定。

▶背景音樂可自由地更改或去除。

自我風格濃厚



迷糊蛋方塊

ポポイッとへべれけ

●發售日期／95・3・3
●發售廠商／SUN SOFT
●發售價格／￥6000

評價表	
遊戲性：	★★★★★
困難度：	★★★★★
操作性：	★★★★★
音　效：	★★★★★
畫　面：	★★★★★

非常可愛的對戰益智方塊遊戲

「迷糊蛋方塊」是一款老少咸宜的解謎益智遊戲，玩家一人進行時可以玩劇情模式，其中將出現許多可愛的玩偶角色，以及許多有趣可愛的視覺畫面；二人進行則可玩對戰模式，與好友一較高下，同一款遊戲有兩種玩法，真是新奇刺激又逗趣好玩！

一個人的玩法是～


◀這是遊戲過關時出現的可愛短劇。

▶消去這些可愛玩偶真不忍心！

兩個人可這樣玩～



◀有五種難易度，供玩家來自由選擇。

▶為了獲勝，只好消去迷糊蛋。

基本規則非常簡單

遊戲開始時，玩家必須將眾多的〝布魯方塊〞加以設定，只要將設定好的布魯方塊全消去便可過關，在對戰模式下，愈快消除完布魯方塊者，即為得勝的一方，消除布魯方塊的方式很簡單，只要在布普方塊上放上同色的四個布魯方塊即可，不論橫、直皆可。


←布魯方塊
◀方塊共有八個種類，每一種都繪上可愛造型五官。
←布普方塊
◀只要將同色的布魯方塊與布普方塊結合即可消除。





平成方塊

平成天才バカボン すすめ！バカボンズ

- ●發售日期／95・7・7
- ●發售廠商／GENERNAL
- ●發售價格／￥4800

評價表	
遊戲性：	★★★★★☆☆☆☆☆
困難度：	★★★★☆☆☆☆☆☆
操作性：	★★★☆☆☆☆☆☆☆
音　效：	★★★☆☆☆☆☆☆☆
畫　面：	★★★★☆☆☆☆☆☆

一群傻蛋的益智解謎方塊！

卡通動畫上相當受到喜愛和歡迎的喜劇角色，如今在益智方塊遊戲粉墨登場了！包括主角的爸爸和爺爺等，各具特色的九位喜劇角色都會在此款遊戲中活力演出。

遊戲模式可分二種，有可和朋友一起玩的對戰模式，也有可和主角們一起同樂的遊戲模式。

首先先了解基本規則

從上方掉下來的方塊都可加以旋轉，直到它變為同樣顏色的某喜劇角色的方塊，並合成二個以上即可消除，若排列得宜還能產生連鎖消除的效應。



▶要活用在畫面下方兩側自動出現的輔助方塊。



▲將同色的方塊排列在一起，這樣消去自己區域內的方塊。

▲設法把組成方塊盡快地移到別人的區域中。

▲看到兩兄弟的臉一點都不會生氣，反而覺得很可愛。

PZG

射擊方塊

BreakThru!

BREAK THRU!

- ●發售日期／95・9・14
- ●發售廠商／翔泳社
- ●發售價格／￥5800

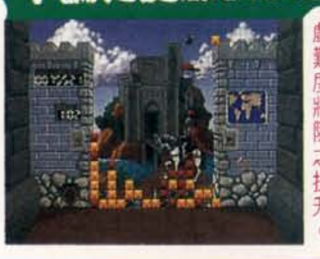
評價表	
遊戲性：	★★☆☆☆☆☆☆☆☆
困難度：	★★☆☆☆☆☆☆☆☆
操作性：	★★★★☆☆☆☆☆☆
音　效：	★★★★☆☆☆☆☆☆
畫　面：	★★☆☆☆☆☆☆☆☆

不斷落下方塊的神經衰弱遊戲

此款射擊方塊的規則是要讓方塊平均的落在每一個部位，藉以消除方塊，若在限定時間內消除完方塊即可過關。

換句話說，就是將同色的方塊上下左右排成固定的形狀，就可消除方塊，另外有許多特殊道具可用來消除方塊。

不論何處都試試看



◀只要不斷過關，遊戲難度將隨之提升。

限制時間

想過關的話，就必須在限制時間內消除所有方塊。

新出方塊

經過一段時間後，會顯示即將出現的新方塊。

雷達按鈕

可打開雷達並在畫面上做區隔，就可了解方塊落下的速度與方位。



轉動方塊鈕

如果方塊一直無法減少的話，只好利用此鈕來左右調整試試看。

可利用各種道具

如果不使用秘寶而想過關真是難如登天！仔細考慮使用場合，並有效地使用這些秘寶。



超級方塊

◀可一次消去喜歡顏色的方塊。

火箭

▶可將其撞到的方塊一併消除。



炸彈

◀只要連接2個以上的方塊，就會自動引爆。



▲發射火箭，此方法可讓直線方塊消失。



橫斷美國

アメリカ横断ウルトラクイズ

●發售日期／95・10・27
●發售廠商／勝利娛樂
●發售價格／￥5800

評價表	
遊戲性	★★★★★
困難度	★★★★★
操作性	★★★★★
音效	★★★★★
畫面	★★★★★

16年間的機智問答全數匯集於此

「橫斷美國」是根據大型機智問答電視節目改編，其中收錄了過去16年之間，電視機智問答的所有問題，能堅持到破關的玩家，必定會練就成一番機智功夫，參加電視的機智問答也必能過關斬將！



◀所有機智問答題目都將在此重現江湖。

超級巡迴機智問答

一共有50個問題，務必在限時內答完，在此會顯示答對的題數有多少。

超級機智問答記錄

超級問答的資料檔案包括播出年份，第一個問題及優勝者的姓名資料。



◀答對率高者將榮登排行版。

▶參加者的數目非常多。

動動你的大腦

遊戲中共有五個檢查站，都是電視機智問答中曾出現過的型態，包括對戰問答模式、巡迴問答模式…等，每種都可嚐試看看！



◀共有五個模式選擇。

挑戰超級機智問答。

和電視畫面相同，只要解答12個檢查點的問題後，就可過關。

檢查站練習模式。

可自由選擇任何一個檢查點進行遊戲，因是訓練模式，故遊戲並非連續進行。

超級機智問答對戰

由四位角色在六個檢查點彼此進行競爭的模式，並以最後總分決定勝負。

▶選出喜歡的角色來對戰。

看誰的反應較快!!

魔法氣泡2

ぷよぷよ通2

●發售日期／95・10・27
●發售廠商／COMPILE
●發售價格／￥4800

評價表	
遊戲性	★★★★★
困難度	★★★★★
操作性	★★★★★
音效	★★★★★
畫面	★★★★★

首先要知道基本的遊戲系統

「魔法氣泡二」繼承上一款的遊戲系統，比起上一款更增添了可玩性和趣味性，遊戲中以可愛造型的角色彼此對戰，益智中富饒趣味性。

這款遊戲曾在MD、GG、SATURN等主機上發售，基本上此款遊戲在規則和畫面上與前作差別不大，以下將說明。

充滿益智樂趣

▲曾經在SATURN上登場，遊戲畫面上並沒有很大差別。

主要就是把氣泡逐個消去

從上方降下五種顏色的氣泡，必須將同色的四個氣泡排在一起才能消除，如果能連續消除，還能將氣泡轉移到對手之下，增加對手負擔，當氣堆積到頂部而對手仍不能加以消除時，我方就可獲勝。

由於各版本的魔法氣泡規則相近，只要戰勝此款，其他版本想過關就很容易了。

◀只要能消去就可發生連鎖反應。



▶如果堆積氣泡至頂就敗戰。

連鎖

只要能消除一列魔法氣泡，就能消除其他魔法氣泡並且產生連鎖，以此漸近將可把大量魔法氣泡轉移到對手陣地，不過，當給予對手大量氣泡時，也可能使之更易消去氣泡。

◀要有耐心的一個一個消去。



◀若能四連鎖就能送對手大量的氣泡。



偶像雀士

アイドル雀士スーチーパイSPECIAL

●發售日期／95•2•24
●發售廠商／傑力可
●發售價格／￥6900

評價表	
遊戲性	★★★★★
困難度	★★★★★
操作性	★★★★★
音效	★★★★★
畫面	★★★★★

玩麻將就要玩「偶像雀士」！

具有電動版及大受歡迎兩大要素而移植至SATURN的「偶像雀士」，以整體強化之新型態出場。由於是屬於給家庭中孩童玩而使得電動版中某些畫面有所修改，然而在打贏對手之後的迷你遊戲一字母拼盤卻是完全移植了。

與大型電玩版不同之處，是會出現數位具有特殊個性的對手，而且，加上活用了CD-ROM功能的知名女配音員之口白，使得整個遊戲不只是麻將，還加入豐富的戲劇效果，相當值得一玩喲。

◀在此陳列遊戲各項規定，要仔細閱讀。



◀電動版中所沒有之選項畫面，可以聽音樂。



◀沒想會拿到好牌。



▶擅長平胡的女高中生！
▶常以暗槓自摸的服務生。
▶以四個風為自摸牌的女警。
▶兔女郎，可是強手喔！
◀被稱為碰牌自摸的千金小姐。
◀吃上家牌胡牌的護士小姐。
◀玩家不能選擇之頭目角色。
◀萬字牌為幸運符的婦女。

麻雀巖流島

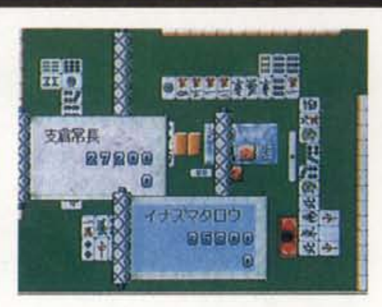
麻雀巖流島

●發售日期／95•3•10
●發售廠商／亞斯基
●發售價格／￥6800

評價表	
遊戲性	★★★★★
困難度	★★★★★
操作性	★★★★★
音效	★★★★★
畫面	★★★★★

與歷史上的名人玩麻將定高下

有歷史上知名人物和當代名流共同聚在一起的麻將對戰遊戲。電腦的思考時間短，所以整個牌局進行速度很快，此外，為了求得產生和真實打牌相似之氣氛，特別加上新技術，因此有許多作牌陷阱會使得牌局不定時傾向流局的情況，也提高了取勝的難度，要努力謹慎才可能胡牌！



▲規則和系統細密的設計，將使玩家深深入迷。



◀為成為最強牌手。



◀預賽中要打敗16人。



◀戰戰競競的打一局吧！

和現代名人對戰之「現代麻將」模式

5位當代實際之知名人士（赤塚不二夫、水森亞士等）加上16位虛構角色一共21人來進行麻將對戰。有四張牌桌而且隨機選出三位對手下牌較技，其中規則及打牌方式都與「劍豪麻將」相同，玩家可以放心一搏了！



▲現代牌局內容上相仿。



柿木將棋

柿木將棋

●發售日期／95・4・14
●發售廠商／亞斯基
●發售價格／¥6800

評價表	
遊戲性：	★★★☆☆☆☆☆☆☆
困難度：	★★★☆☆☆☆☆☆☆
操作性：	★★★★☆☆☆☆☆☆
音　效：	★★☆☆☆☆☆☆☆☆
畫　面：	★★★☆☆☆☆☆☆☆

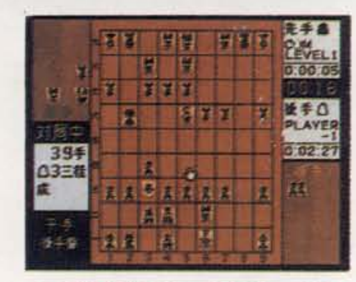
樂在其中且思考快之將棋

在電腦版、3DO以及PS主機上大受好評的將棋軟體「柿木將棋」如今即將在SATURN上發售了。

這是由身為電腦將棋協會一員的柿木義一先生（製作人），經思考過及親身進行對奕等之棋局的作品。

雖是用電腦思考來下棋，然而其中有許多走法並沒有機械式僵硬的感覺，反倒是常常看出某一局之中，找到最佳的一步棋的類型，相當具有人性化的設計。

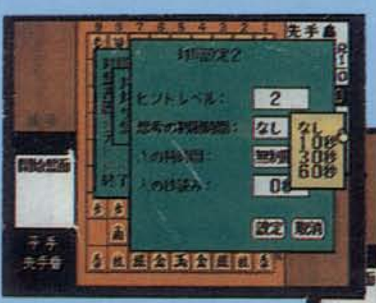
此外，對奕中每下一步棋都會發生特別的聲響，也可由此了解對方棋所下之位置和思路，真是非常細密的設計，還有許多其他精巧的構思，等著玩家您來體驗。



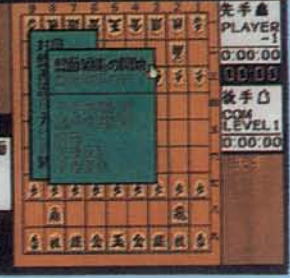
▲駒的種類（一字駒和二字駒）共有三種，而棋盤有四種，選一字駒加無地棋盤最佳。

對手的思考時間及步法會有提示出現

「柿木將棋」有許多將棋遊戲所沒有之充實內容，例如特別的走棋、思考時間之設定、最佳落棋點之暗示等，再加上可以記憶棋局，擇日再戰，真令人回味無窮。此外還有「等待」機能，也就是當某些生手苦思下一步走法時，電腦將提出暗示來引導玩家，得以從中學習如何思考，的確是兼顧寓教娛樂呢！



◀一子的時間設定如設於「無限」，可使電腦之棋力大增，要當心。



▶初學者可以聽取電腦之暗示，一步步邁向高手之路。



超真實麻將V

スーパーリアル麻雀PV

●發售日期／95・5・26
●發售廠商／塞塔
●發售價格／¥8800

評價表	
遊戲性：	★★★★★☆☆☆☆☆
困難度：	★★★☆☆☆☆☆☆☆
操作性：	★★★☆☆☆☆☆☆☆
音　效：	★★★★☆☆☆☆☆☆
畫　面：	★★★☆☆☆☆☆☆☆

月浪高校麻將三人組

MIZUKI TOHNO
遠野みづき
6月27日生（かに座）
血液型：A型
High：164cm
B：88cm
W：58cm
H：87cm
趣味：スキー　スポーツ観戦

肌膚顯露出小麥般健康顏色，愛好戶外活動的活潑少女。剪的短短的男孩似短髮，是個相當重視居家生活，並喜歡和家人一起打麻將，體能狀況調整的非常良好，行事直來直往，不拘小節。

好動型　88

AYA FUJIWARA
藤原　綾
1月9日生（やぎ座）
血液型：AB型
High：169cm
B：79cm
W：56cm
H：85cm
趣味：料理　読書　ポプリ作り

面色蒼白的綾，是位稍露病容之東方美女，擅長以同花來胡牌，雖然最近才剛學會麻將，但是常常督促自己希望有一天能打一手好牌來和同學們對抗，平時是一副清秀可人的樣子，輸牌寬衣解帶又⋯

優雅型　89

像一隻淘氣貓咪般可愛的晶，從小在台灣長大並從當地學了些特殊麻將技巧，對於胡牌很有一套，且常常有大膽之作風出現，和臉蛋似有不相稱之豐滿胴體，令任何與其打牌的男士想入非非。

AKIRA HAYASAKA
早坂　晶
10月12日（てんびん座）
血液型：O型
High：152cm
B：89cm
W：57cm
H：88cm
趣味：お買い物　お風呂に入る事

79　俏皮型





麻雀海岸物語

麻雀海岸物語～麻将狂時代セクシーアイドル編～

- ●發售日期／95・8・4
- ●發售廠商／微網社
- ●發售價格／¥6800

評價表	
遊戲性	★★★★★
困難度	★★★★★
操作性	★★★★★
音效	★★★★★
畫面	★★★★★

健康又養眼的美少女麻將遊戲

與清新、健康又性感的知名偶像團體一起打麻將是什麼滋味呢？只要能獲全勝，就可以看到三位活潑美麗的少女偶像性感大放送哦！但若在半局終了時，玩家不能居冠軍地位的話，即使總和居冠也無法看到任何熱力演出。

電腦設定的強度共分為初級和上級兩種，如果想輕鬆看到精彩畫面，建議您還是從初級玩起較好！

只要以第一名成績過關，就可獲得無比清涼的畫面，表演清涼秀的少女偶像也就是此回成績中盡陪末座者，半局共有三回合，故最多可看三次精彩畫面，是否能次次享受清涼畫面，端看玩家的手段是否高明了！

▶以上為最終結果畫面，只要拿三次第一名就可以…。



▶可做規則變更，這三個青春偶像可愛吧？

◀這是玩牌畫面，每張牌都能看得清楚。



▶胡牌了！再贏一局就可以…

半荘終了				
Player	You	Kazumi	Mimi	
1回戦	+28	-12	0	-12
2回戦	+66	-29	-14	-18
3回戦	+1	+3	+24	-27
Total	+95	-38	+10	-57

角色都是由多邊形技術繪成

在打牌的場景中，三位青春偶像將以多邊形的擬真造型登場，不管是整理牌、拿牌、捨牌時的動作都進行的非常順暢，沒有半點生硬的感覺，只要有人胡牌，都會配有「真不好意思，胡牌了！」這些行話。如果玩家認為這些對話很浪費時間，也可選擇省略，是具有非常大自由彈性的遊戲。



◀美女的正面繪圖好美啊！

▶打牌的動作順暢極具觀賞價值。



美少女麻將

アイドル麻雀ファイナルロマンス2

●發售日期／95・8・12
●發售廠商／ASK講談社
●發售價格／￥7800

評價表	
遊戲性：	[illegible]
困難度：	[illegible]
操作性：	[illegible]
音　效：	[illegible]
畫　面：	[illegible]

和5位美少女來個麻將約會吧！

麻將遊戲中，共動用了三千張以上的動畫，並請最受歡迎的日本配音員配音，遊戲時另有多種過關秘寶，如偷看的牌，換分數等步數可利用。

涼暮　水無
聲・大谷育江



皐月　菖蒲
聲・冰上恭子



神樂　葉月
聲・根谷美智子

▲五位角色中最成熟者。



▲瞧瞧！是不是具有非常誘人惹火的身材呢？

▼看起來就是一副少年老成的樣子。



桐月　彌生
聲・富澤美智江

▼是外表清純可愛、笑容可掬的少女。



卯月　清夏
聲・冬馬由美

AI將棋

A－將棋

●發售日期／95・8・25
●發售廠商／SOFT BANK
●發售價格／￥6800

評價表	
遊戲性：	[illegible]
困難度：	[illegible]
操作性：	[illegible]
音　效：	[illegible]
畫　面：	[illegible]

以"高速思考"爲重點的將棋遊戲

電腦版上大受歡迎的將棋益智遊戲將移殖到SATURN機上，本款遊戲具有一般將棋遊戲中沒有的快速思考、快速反應和特有預設功能，是具挑戰性的厲害對手，軟體中還添加了ＡＩ「人工智能」的思考機能，所以在進行對奕時，彷彿是和真人對手進行智慧大對決。



▶此電腦程式無論結果是勝或負，都表現得很有禮貌。

具備各式各樣的機能

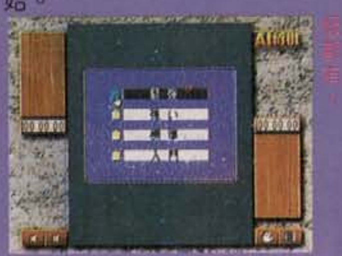
①自動記譜

具有自動記憶過去牌局的功能，甚至能歸納對手下棋風格，並界定實力程度，棋局終了會指導對手「這一步要怎麼下比較好…」。



②共分四個等級

電腦強度等級共分為：入門、標準、稍強、最強四個等級，若不加選擇，則電腦自動設定從稍強開始。



③棋子位置可自由更動

具有在棋盤上自由改變棋子位置"駒入扎"的功能。想鍛鍊棋力的玩家可以藉此功能佈置一盤困難的棋局來試圖破解。





與電動版不相上下的移植作品

球轉界

球轉界

●發售日期／95·8·25
●發售廠商／技術軟體
●發售價格／￥5800

評價表	
遊戲性	★★★★★
困難度	★★★★★
操作性	★★★★★
音效	★★★★★
畫面	★★★★★

此款遊戲曾經在MD上發售，如今由同一家廠商移植到SATURN上，移植版擁有更華麗的遊戲畫面，以及更具幻想式的劇情。

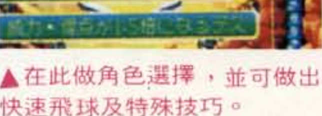
舞台大致可分為三大部份，各舞台繪圖都相當明亮、動人且有趣，只要完全通過三個舞台，就能進入四大天王舞台，在通過各個關卡後，最後將進入大頭目關卡，在此將與大頭目進行最終的決戰。





▲頭目是地界的女神，美麗的眼中可發射出雷射光，是真實的彈珠台中不可能會發生的。





▲在此做角色選擇，並可做出快速飛球及特殊技巧。

TAB

共十位實力派對手相互較勁！

實戰麻雀

實戰麻將

●發售日期／95·9·1
●發售廠商／想像者
●發售價格／￥6800

評價表	
遊戲性	★★★★★
困難度	★★★★★
操作性	★★★★★
音效	★★★★★
畫面	★★★★★

本款「實戰麻將」將可以讓你去享受到在實際麻將桌上對決的樂趣。此款遊戲中共有十位麻將好手供您選擇為對手，遊戲中也可選擇三人成一隊的隊伍方式，另外還有界定實力等級的挑戰方式，三種模式變化皆可一一嘗試哦！

▶工作後來局麻將是最好的休閒娛樂。



▶雖現在目標是第九級，但離名人之道還很遠。



▶隊伍模式是將之前的分數累積計算。

◀只要輸入配牌密碼就可再度接關。



▶憑自己的實力向高等級挑戰。

◀選擇喜歡的對手來打麻將。

◀在結局終了結算時，可一覽各選手的成績。

◀不管是年輕人或是老人都為了各自的面子要取得勝利。



必須要多方考量的將棋饗宴！

將棋祭

將棋まつり

●發售日期／95・9・15
●發售廠商／塞塔
●發售價格／¥9200

評價表

遊戲性：★★★☆☆
困難度：★★★☆☆
操作性：★★★☆☆
音　效：★★★★☆
畫　面：★★★☆☆

"祭"字的意思就是指這款遊戲中會有許多高難度的遊戲型態，其中的一個特點本款遊戲是與日本將棋聯盟合作，並活用CD-ROM的大容量特性，收錄了相當多有關將棋的知識。

在與電腦對戰時將出現可學習各種棋局的「將棋道場」，可計算出棋力的「預測下一步」（預測結果可以申請幾段、或幾級的執照），所以此遊戲是具有多面向的遊戲，趣味十足。

將棋大會

可以參加各種將棋大會的模式，大會的種類共分為美濃、穴熊、矢倉、雁木、銀冠、全無雙六種，各大會都持有時間跟讀秒，並具有下棋步數的限制。

將棋名人簿

包含女性的職業棋手，他們的總對局數、勝局數和獲勝率的資料，甚至於出生地、住宅、出生年月日等個人資料都可在此項功能中做檢閱。

對局室

和電腦對局的模式可自由設定平手、飛車、沒有角落等對局條件。除此以外還加上了「將棋入門」和「駒落定跡」模式，要試著依序獲勝。

將棋問答

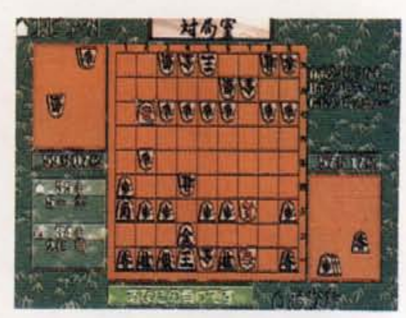
和將棋有關的各式疑難雜症總共約一百伍十多個問題的問答遊戲。回答的型式有三十題是一問一答的方式，還必須要在限制時間內打上○或×的記號來作答。

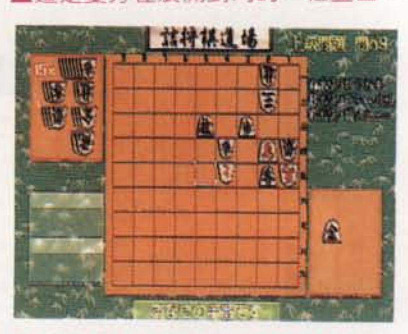
高級將棋道場

由電腦來出題，從初級到高級共有約四百個關於將棋的問題（初級有165題，中級有149題，上級有59題、古典問題有71題），也會有各種暗示。

名局鑑賞

從一九八三到九三年，全部大約有一萬局的名賽局、各式的職業棋手對局（龍王戰、王位戰、王將戰、順位戰、名八戰）都可以做一番見賞。


▲這是雙方在展開對局的一個畫面。


▲在道場上回答各種將棋問題。

由電腦版移植而來之正統將棋



永世名人

永世名人

●發售日期／95・9・29
●發售廠商／柯拿米
●發售價格／¥5300

評價表

遊戲性：★★☆☆☆
困難度：★★★☆☆
操作性：★★★★☆
音　效：★★★★☆
畫　面：★★★☆☆

基本上這是一款移植電腦版的遊戲，原來的電腦版上有三個作品，然而在活用將棋知識之後，在SATURN版上做出改良，除了追加新的背景音樂，在開頭也加了新的展示畫面。


▶可對應滑鼠來操作。

從初學者到上級者都樂在其中

可以和朋友對戰，但基本上仍以和電腦對抗為主，一般而言，電腦思考等級可分為五階段，在對奕之中的暗示也分為五階段，會配合現有等級給予暗示。

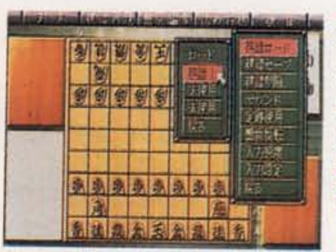
所以說即使是初學者，亦可依循其適合等級來玩。


◀等級設定分五段。

◀初學者也可享受。

運用技能來遊玩

暫時中斷對局，仍然有重視棋局的機會，並且可以使用特殊的機能來克敵制勝。


◀可活用機能設定。

▲可從遊戲中間開始。



魔法雀士

魔法の雀士　ぽえぽえポエミィ

- ●發售日期／95・2・24
- ●發售廠商／想像者
- ●發售價格／￥7800

評價表	
遊戲性	★★★☆☆☆☆☆☆☆
困難度	★★☆☆☆☆☆☆☆☆
操作性	★★★☆☆☆☆☆☆☆
音效	★★★☆☆☆☆☆☆☆
畫面	★★☆☆☆☆☆☆☆☆

加入魔女清涼表演的新型麻將

總動畫數在一千張以上，其展示的動畫和電視製作的品質不相上下，是由有名的畫家「あのしみず氏」來做角色繪圖設計，只要能打敗對手三次即可過關。



◀主角的展示畫面，配音者是水谷優子。

有兩種模式可以遊玩！

模式可分成與電腦設定的對手來對局的劇情模式，還可隨便選擇任何角色為對手的自由對戰模式，這兩種模式都非常有意思哦！

故事模式

第四話 スペシャル

在各劇本之間，會插入3～10分鐘的卡通動畫。

自由對戰模式

ふりーたいせん

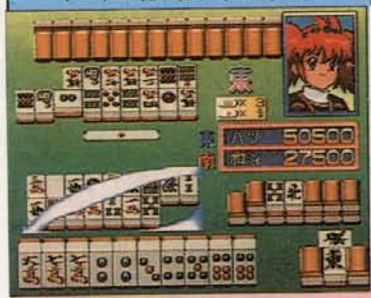
可選擇所喜歡的對手，來展開相互對戰的模式。

必殺瀟灑自摸



只要使用一次即可自摸，故被稱為必殺魔法。

輕輕鬆鬆來拆牌



為了阻止對手聽牌，所使用的特別作弊招數。

TAB

偶像雀士加強版

アイドル雀士スーチーパイSPECIAL REMIX

- ●發售日期／95・9・29
- ●發售廠商／傑力可
- ●發售價格／￥6980

評價表	
遊戲性	★★★★★★☆☆☆☆
困難度	★★★★★☆☆☆☆☆
操作性	★★★★☆☆☆☆☆☆
音效	★★★☆☆☆☆☆☆☆
畫面	★★★☆☆☆☆☆☆☆

偶像級美少女將在這兒輕解羅杉

由園田健一所設計，從媚力十足的美少女脫衣電動版麻將移植而來的「偶像雀士加強版」，不過這款遊戲必須要十八歲以上的成年人才能玩，所以有許多清涼刺激的精彩畫面不斷出現，非常有看頭，成年玩家切勿錯過！

據開發廠商透露，許多畫面都是直接由電動版移植過來的。



▶遊戲本身也許會有所變更。

與大型電玩版相當接近



▲如果特別版中還沒看夠的玩家還可以看加強版哦！



▲這樣清新可人的畫面，一般遊戲中是見不到的哦！



▲只要能打贏就可以看到精彩的畫面哦！



遊戲鐵人

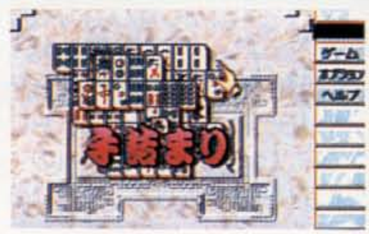
ゲームの鐵人 THE 上海

●發售日期／95・10・13
●發售廠商／SUN SOFT
●發售價格／¥6800

評價表	
遊戲性	★★★★★
困難度	★★★★★
操作性	★★★★★
音效	★★★★★
畫面	★★★★★

鐵人之道雖遠、有志者事竟成

這款遊戲是由許多相當知名的，並曾移殖到各種主機的PZG所集合而成，和「上海」有異曲同工之妙，而且加入了新的模式，新的故事…，並加入一貫的特殊解謎要素，而形成一款內容紮實，風格特異的新型態解謎遊戲。



▲這就是衆所周知的「上海」，相信大家都很懷念吧！

○一段劇情開始

為了見到傳說之中的幻龍而到中國旅行的大學生，必須要玩過上海、龍龍、紫禁城之後才能達成目標。





▶因特殊繪畫展開冒險的青年故事。



▲既不能拉又不能推，此時該怎麼辦？

一共有5種模式

一共有「劇情模式」、「鐵人模式」、「上海」、「龍龍」、「紫禁城」等五種模式，每一款都是以上海的玩法為基本，規則相當簡單易懂，每款遊戲的說明請見下文。



▲完全不需要任何艱難思考。

▲只要過關就會出現各式的龍。

性感麻將

ときめき麻雀パラダイス～戀のてんぱいビード～

●發售日期／95・10・20
●發售廠商／ソネット
●發售價格／¥6800

評價表	
遊戲性	★★★★★
困難度	★★★★★
操作性	★★★★★
音效	★★★★★
畫面	★★★★★

有特殊配牌秘寶並加上性感畫面…

麻將羅曼史最終型態

近來在大型電動版上相當受到好評的「性感麻將」，沒想到這麼快就移植到SATURN之上。玩家之間可以藉由通信模式來對戰，還可以針對遊戲中各項參數做調整，來使得打牌對手的女生能一次次的表演清涼性感畫面供玩家欣賞。

這次移植的製作在繪圖及音效的品質上比大型版略勝一籌，將會表現出前所未有的優異畫面，很值得玩家一再挑戰。

會有清涼表演的6位美少女！



布川美紅　對解謎具有特殊才能之少女。



淺倉麗奈　具有苗條身材的美麗小姐。

伊藤惠理美　對時尚相當敏感的僑民。



中條瞳　常常一言不發的推銷自我。



槙原博美　名門女子高中的校長女兒。

池谷眞理之　比男生更好強的個性。

可偷看別人牌之道具

道具	說明
交換牌封條	在發牌時可換掉不要的牌。
VR透視眼鏡	可以透視到對手持有的牌為何。
超級聽牌棒	只要使出這招定可自摸。
緊急脫出火箭	讓對手無法碰牌，真夠惡劣。
出好牌槌子	讓王牌出牌率不斷增加。
自模用飲料	只要喝下去就可讓威力增強。
夢幻海底撈網	在流局之前的最後反擊機會。
得分轉移水管	可讓對手分數的一半變為己方。

可遊樂及學習英語的教學軟體

「 EMIT 」是一套能令玩家邊玩邊學英文的遊戲，想增強英文能力的朋友別心急，這套遊戲現在已發售了！以動畫方式呈現故事，中間夾雜英文對話，對話完並有英文問答測驗，會話部份可隨意選擇重覆聽取，並能隨時切換成日文進行。

此款遊戲劇情是取材自赤川次郎的小說，懸疑推理性十足，學英文絕不枯躁乏味！真是太帥了!!

▶畫面進行時可隨時決定重播會話部份。



◀主角田中百合將遭遇不可思議事件。

田中百合

◀百合之男友太田一郎是否值得信賴？

太田一郎

分 3 種類練習問題等著玩家挑戰



「 EMIT 」推理遊戲共分三大部份，每部份又分為十個章節，每一章皆有練習問題，問題包括登場人物之間的對話內容，玩家對劇情了解程度測驗，以及未來劇情將會如何發展的想像問題。問題中含有許多日常用語，並會隨機變化，挑戰性十足！

A～會話練習～

◀請注意聆聽對話部份的內容。

B～劇情理解～

◀隨後會出現和劇情相關的練習問題。

C～想像問題～

◀對今後故事的發展做出假想。

劇情故事中的內容高潮迭起

VOL 1 時之迷子

現年十七歲的女高中學生田中百合，在某天遇見了一位奇特的老人，老人在說出「EMIT」話語後就消失了。



◀那天百合遇見神秘老人，並被問道：「今天是何年何月何日呢？」



▶老人獲得正確答案後就輕聲說了一句「EMIT」。

VOL 2 亡命之旅

百合的男友太田一郎在舞會裡遇見與女友極為相似的少女，但他確信那不是百合，疑惑的一郎於是急忙朝百合家趕去。

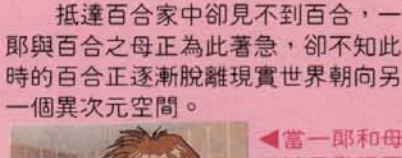


◀百合之男友一郎聽別人說舞會中有個近似百合的女子。

▶神似百合的女子告訴一郎，百合已投身異次元空間。

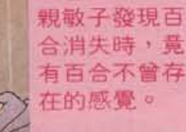


VOL 3 跟自己再見

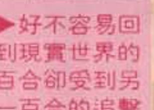


抵達百合家中卻見不到百合，一郎與百合之母正為此著急，卻不知此時的百合正逐漸脫離現實世界朝向另一個異次元空間。





◀當一郎和母親敏子發現百合消失時，覺有百合不曾存在的感覺。

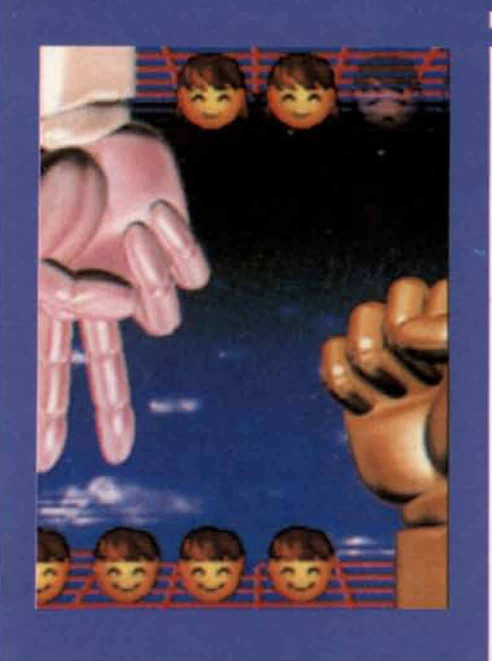


▶好不容易回到現實世界的百合卻受到另一百合的追擊。

EMIT 時之迷子 VOL. 1.2.3

- ●發售日期／ 95.03.25
- ●發售廠商／ 光榮
- ●發售價格／ ¥ 8800

評價表	
畫面：	★★★★★★☆☆☆☆
音效：	★★★★★★☆☆☆☆
操作性：	★★★★★★☆☆☆☆
困難度：	★★★☆☆☆☆☆☆☆
保存度：	★★★★☆☆☆☆☆☆



野球拳特別版

THE野球拳スペシャル～今夜は12回戰！

●發售日期／ 95.07.28
●發售廠商／ ソシエツタ代官山
●發售價格／ ¥ 6800

評價表	
畫面	★★★☆☆
音效	★★★☆☆
操作性	★★☆☆☆
困難度	★★★★☆
保存度	★★☆☆☆

無數美女在此恭侯玩家鑑賞！

能實現男人長久以來夢想的軟體出現了！不管是任何男人一定想和這些美女玩一場精彩刺激的野球拳，這些清涼有勁的脫衣畫面都是以實際攝影的畫面所製成的動畫，每位角色都配上特殊的口白和可愛的叫聲，由於是設定為十八歲以上才可玩的遊戲，某些玩家只能大嘆可惜了！不管如何，還是快去買來玩吧！

野球拳為何？

剪刀、石頭、布！這最簡單的規則是唯一法則，輸一拳、脫一件！這款遊戲的樂趣就是能合法的讓女孩子輕解羅衫，一飽眼福，但是想讓美女脫到極限可不是件易事，必須勝五次才能成功，但反過來說，若是玩家累計輸五次，精彩畫面就會關閉了哦！所以一定要多次嚐試才行。



▲哇塞！竟然脫得這麼徹底，接下來會是什麼畫面？令人期待！

本店 一共12位

在遊戲中共挑了十二位超級美女，比起3DO版更多出了四位美女，能讓十二位美女全寬衣解帶實是人生樂事！

學生美女成群











只要能贏我，全部脫光給你看！

在SATURN主機上能看到如此生動的畫面實在令人感動，但重要部位呈現還是免不了特殊處理。

美少女體操教室



◀這位美女看來是健美型的。

▶突然拋開一切脫了起來！

完全沒有保留



▲這裡的星星不會出現在遊戲畫面中，請玩家放心！



▶據說她的上圍有97公分，可惜只能看不能碰！

珍奇內褲大觀！

加上有關內褲機智問答

遊戲中雖沒有關於內褲的機智問答，卻可觀看到十二個美女內褲的超級秀，從腳到腰特寫不斷，千萬別興奮過頭哦！

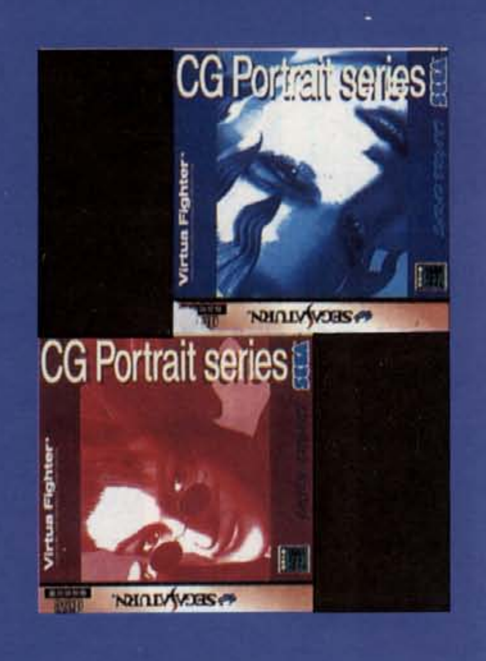
◀這種內褲看來平凡無奇，卻充滿清純的綺麗幻想。



▶金黃色的內褲最引人暇想。



▶這款高腰式的T型內褲是目前世界知名設計師熱衷的款式



VR快打CD VOL.1.2

バーチャファイターCGポートレーシリーズ
〜サラ・ブライアント〜
〜ジャッキーブライアント〜



●發售日期／ 95.10.13
●發售廠商／ SEGA
●發售價格／ ¥ 1280



評價表	
畫　面：	★★★★★ ★★★★☆
音　效：	★★★★★ ☆☆☆☆☆
操作性：	★★★★★ ☆☆☆☆☆
困難度：	★☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆
保存度：	★★★★★ ★★☆☆☆

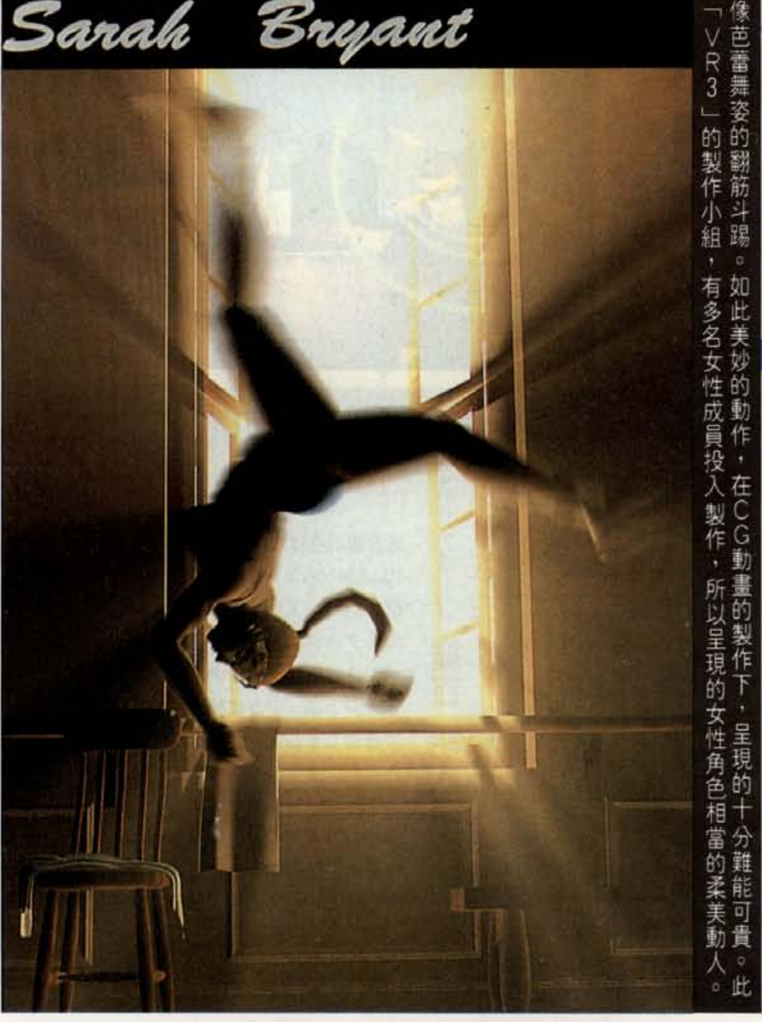
VRCG特輯即將上市

以融合了CG和VOCAL SOUND概念之「VRCG特輯」，已經上市與大家見面了。這張特輯中，特別收錄了以「VR3」開發設計小組所繪製的CG畫面和IMAGE VOCAL ALBUM的「DACING SHADOWS」和灌製有各角色主題音樂及畫像的寫真集。在10月時已先發售了莎拉篇和傑克篇，接著特以每個月用2位主角為主題的方式，共出版10位主角的VRCG特輯。定價為¥1280。另外，將在玩家購買此5張特輯且寄回的抽獎券中，抽出可得到贈品的5萬名幸運者，但此活動只在日本舉行。



▶由AM2研的有井氏所製作出的CG畫面。

◀以相同構想繪製出的傑克之CG畫面。



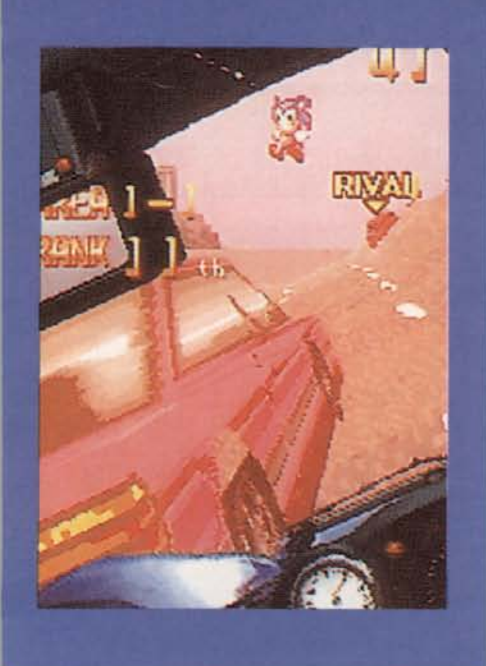
像芭蕾舞姿的翻筋斗踢。如此美妙的動作，在CG動畫的製作下，呈現的十分難能可貴。此「VR3」的製作小組，有多名女性成員投入製作，所以呈現的女性角色相當的柔美動人。

晶篇、佩篇

畫面所見乃是於11月10日發售的晶篇和佩篇的新作CG。當然，除此以外，另有許多「VR3」製作小組所繪製的原稿CG和IMAGE VOCAL ALBUM的「DANCING SHADOWS」之各主角主題配樂，以單片的光碟各自收錄其中。在日本其售價訂為¥1280。

在下期的特輯開始，我們將依序的介紹在下一回將正式上市的2套VRCG特輯，敬請熱烈的期待。





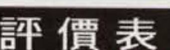
環美大賽車

ゲイルレーサー

●發售日期／ 95.12.09

●發售廠商／ SEGA

●發售價格／ ¥ 6800



評價表	
畫　面：	★★★★☆
音　效：	★★★☆☆
操作性：	★★★★☆
困難度：	★★★★★
保存度：	★★★☆☆

對手車也以POLYGON畫面顯示

曾在大型電玩中盛行一時的「環美大賽車」，即將在SATURN主機上以增強功能之姿大顯其身手。在此版之中所增強改良之處為原以2D畫面製作的對手車，也完全以POLYGON畫面處理，如此一來使得立體感倍增。另外，在遊戲之中，可稱為頭目的強勁對手車，在各區中正等候著你的挑戰。比賽模式，除了2P對戰和計時賽，當然的遊戲之中，於正式比賽中所見到的各種環境狀況，都真實的設計進去。甚至連音效BGM都是原音呢。至於在遊戲中所見到的障礙物和聽到的聲音，都和大型電玩版的相同，真是不可思議。



▲稱爲「GAIERACER的賭局，從洛杉機一路比賽至紐約。



高速車種疾風行走之姿！



◀賽事報告的畫面，這裡應是在洛杉磯附近一帶。

2P的VS對戰模式

在2P對戰模式之中，共有四種賽程可選擇。規則為以計時競速的通過幾個途中檢查點後，看誰的成績佳。在此模式中可以清楚的看到自車和對手車的POLYGON畫面。而且在互相競速之時，可以看到車身上的隊徽標誌。比賽精采刺激，不妨和同好們共同較技，看誰能得到勝利的榮譽。



擺脫對手!!



那是？

共有4種賽程!!

PLAIN　NIGHT　FOG

COURSE

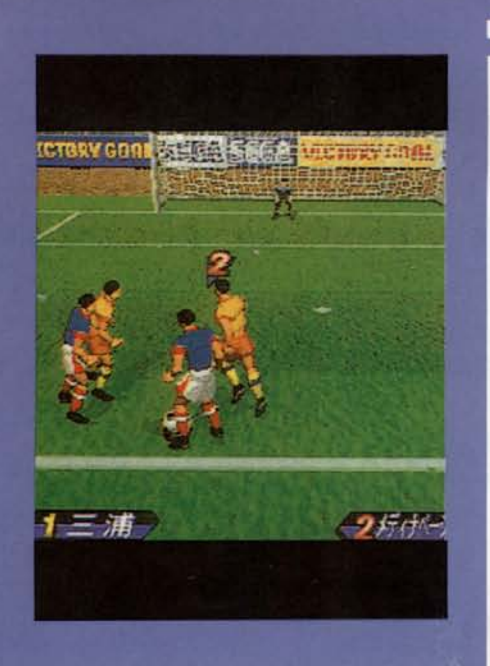
CONTROL PRESS A OR C BUTTON

GAME START

第1名的隊徽是？

比賽中的一部車脫穎而出，此時可以清楚的看見其隊徽為SONY，另一台車的呢？





勝利足球

ビクトリーゴール

●發售日期／ 95.01.20
●發售廠商／ SEGA
●發售價格／ ¥ 6800

評價表	
畫　面：	★★★★★★★★☆☆
音　效：	★★★★★★☆☆☆☆
操作性：	★★★★☆☆☆☆☆☆
困難度：	★★★★★☆☆☆☆☆
保存度：	★★★★★☆☆☆☆☆

用次世代主機來玩足球賽吧！

這款「勝利足球」軟體，是應用於SATURN主機上的第一款足球電玩。和SFC版最大的不同點是將2D畫面轉換成3D主機精采動畫。

選手資料，全都是參加94年日本杯複賽的選手，球員來頭個個都不小。另外，由於設計有多人進行比賽的功能，故最多可由4位玩家同時參賽。在遊戲之中，所能想到的足球秘技，都無一不缺。是足球迷值得玩的一款精采足球電玩。



▶全部的選手都是POLYGON畫面。不論任何角度，畫面動作都十分的流暢。



SPG

電子顯示板上的內容？

射門得分後電子顯示板會秀出動畫演出，而且每次射門得分後秀出的動畫內容都將有所不同。有時會出現球員的特寫鏡頭和介紹。有時則出現一些日本杯足賽的精采畫面。但不論是出現那種畫面，都是非常的有可看性及娛樂性。

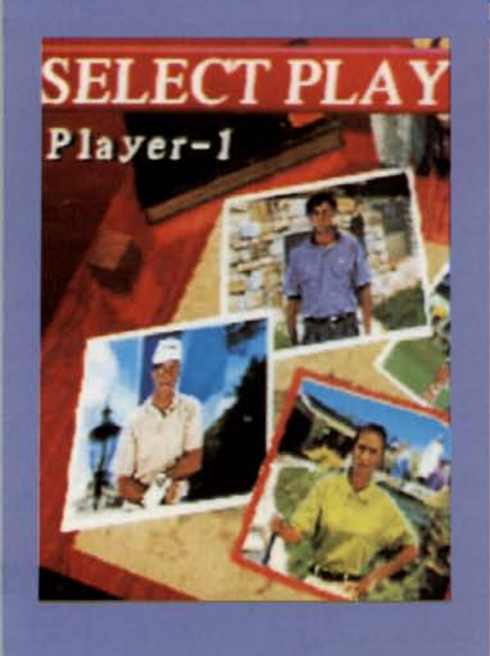




▼也會出現選手的介紹畫面。這是那一個球團的球員呢？

▲「NICE PLAY」的顯示畫面將出現的褒揚球員。

▲射門成功時的畫面。每次射門成功時的畫面都不同。



海岸高爾夫

PEBBLE BEACH GOLF LINKS
～スタドラーに挑戰～

●發售日期／95.02.24
●發售廠商／SEGA
●發售價格／￥6800

評價表	
畫　面：	★★★★★★☆☆☆☆
音　效：	★★★☆☆☆☆☆☆☆
操作性：	★★★★☆☆☆☆☆☆
困難度：	★★★★★☆☆☆☆☆
保存度：	★★★★☆☆☆☆☆☆

擁有世界一流高爾夫球賽的氣勢！

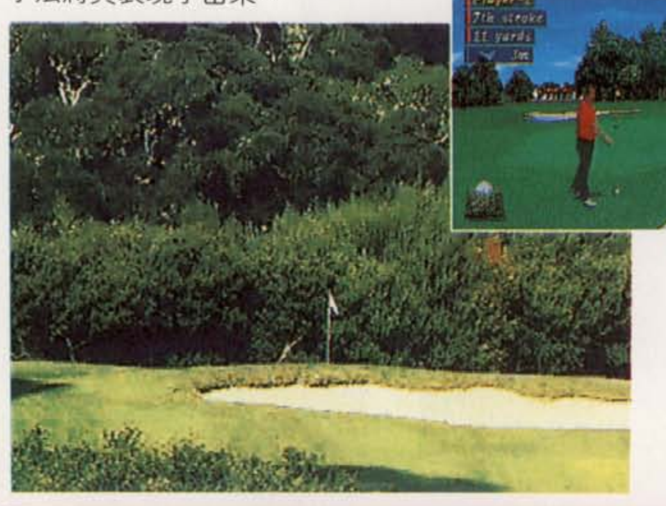
這款電玩遊戲，由於非常忠實的重現了培伯魯海濱高爾夫球場，故玩家們將可在美麗的自然景觀中，輕鬆的享受高爾夫的樂趣。另外，也可和高爾夫職業好手克雷格史塔都拉同場競技哦！除他以外，女性的名職業好手，如瑪尼・麥克卡亞，將也可由玩家的身份，由玩家指名代其參賽。


▲這位就是克雷格史塔都拉。他會是遊戲中的一個不錯對手嗎？

忠實的重現眞實般的比賽

在遊戲之中的畫面，其中的地形部分，它是以高解析度的手法繪出，然後再運用其POLYGON的技術將其表現出來。因為確實的應用高解析度的繪圖技術之故，在近距離的動畫上，也表現的十分流暢。除此種種，不論是海或雲的動畫等等，都以近乎真實之3D手法將其表現了出來。

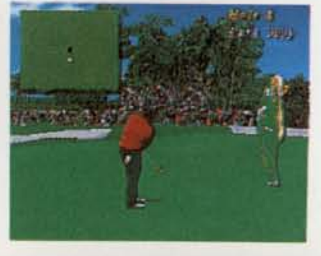

▲這可是衆人夢昧以求的地方？


◀▲真實性和實在性的再現比賽時況。真是有趣好玩。千萬可別錯過囉！

正確的擊球

任何一種的比賽模式，都是由各玩家選定自己的球具和參賽的選手之後，正式進入比賽賽程。TOP UP→決定擊球的方向→選擇俱樂部→決定擊球的姿勢→依序的擊球，這是一般正常的打球標準模式。不過為了使初學者能夠順利的進入狀況，此遊戲之中還設計有簡單的擊球模式。只要你能確實的掌握擊球的技巧，想得到一桿進洞或老鷹的佳績，進而看到觀衆們歡呼叫好的動畫演出，那就可不是件夢想囉！


▶果嶺的起伏以網線方式表現出。


◀當球遇上電線時會往上滾。





▲和比賽情況相似的環境氣氛，在這裡都可體會到。

6種模式＋觀戰

模式	說明
培伯魯公開賽	有史塔都拉和電腦模擬角色共80名的4日賽程。可同時3人參賽。
錦標賽	可以一直參賽到最後一天的錦標賽模式。可同時3人參賽。
史多洛克賽	培伯魯海濱球場的全18洞賽程。可同時4人參賽。
逐洞獎金賽	有選手逐洞角逐各洞設定的獎金。可同時4人參賽。
配對賽	配對的逐洞進行比賽。也可選用史塔都拉為伙伴。
練習模式	可任意選取培伯魯海濱球場的任一洞來進行練習的遊戲模式。

花式撞球2

SIDE POCKET 2～傳説のハスラー～

●發售日期／95.03.31

●發售廠商／DATA EAST

●發售價格／￥6800

評價表	
畫面：	★★★★★
音效：	★★★★☆
操作性：	★★★★☆
困難度：	★★★★★
保存度：	★★★☆☆

花式撞球球賽的最高境界

這是繼數年前曾大受歡迎的花式撞球電玩軟體之後，所製出的同系列作品「花式撞球2」。它比起前作，不僅是畫面或臨場感皆升級了，比賽的模式也大幅增加。而且，相信許多玩家們都會的一些擊球特別技巧，也都放入遊戲之中。



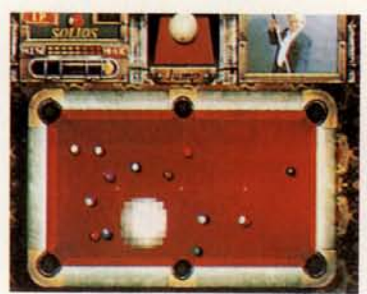
▲以真實照片穿插至動畫上，使得臨場感十足。

▼撞球台的種類有許多種。這是比賽時所使用的球台。



不同擊球點的技巧

依擊球點的不同，可打出各種不同的技巧球。確實的練好旋轉和跳躍球技，朝成為一流的撞球高手目標邁進。



▲以跳球來決勝負。

有8種比賽方式！

8號球



先將自選球（1～8OR9～15）打入袋後，再打入8號球進袋者獲勝。

9號球



由1號球開始的位序打入袋中，誰在最後將9號球打入袋中的人獲勝。

計分賽



順序的將1～15號球打入袋。以進袋球號累計分數，首先得到某規定分數者獲勝。

指定袋




先由參賽者自行選一洞為指定袋。先累計8球打入指定袋者獲勝。

保齡球



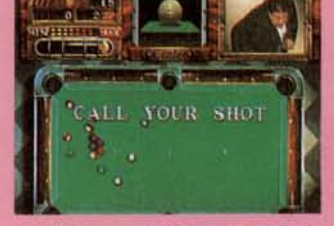
擺好1～10號球如保齡球瓶，以連桿入洞代表一球的方式作保齡球計分方式比賽。

CUTSLOT



由3人參賽，互相的打入對手所擁有的5粒球。若最後仍剩有球在台上者獲勝。

14-1



指定球、指定袋的方式進行比賽，一球一分，先累計達某規定分數者獲勝。

3球

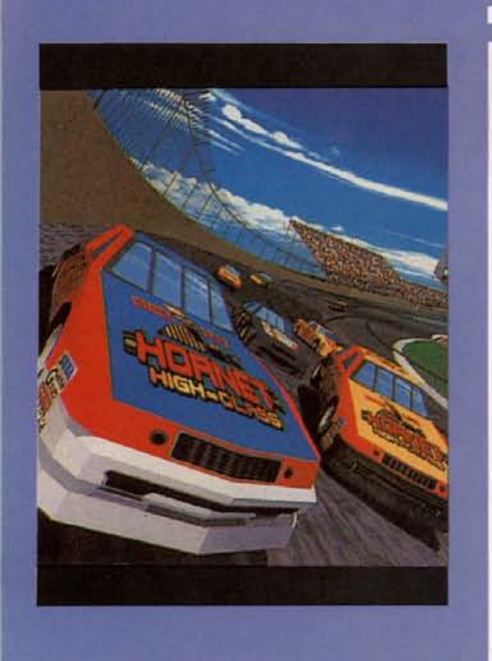


1桿1點，順序的將1～3號球打入袋中。所得點數最少者獲勝。



▲可以供玩家們充分練習的模式。也可以試聽各音效＆BGM。

SPG



DAYTONA USA

デイトナ USA

● 發售日期／ 95.04.01
● 發售廠商／ SEGA
● 發售價格／ ¥ 6800

評價表	
畫面：	★★★★★★★☆☆☆
音效：	★★★★★★★☆☆☆
操作性：	★★★★★★★☆☆☆
困難度：	★★★★★☆☆☆☆☆
保存度：	★★★★★★★☆☆☆

讓我們一起來開車競速！

以POLYGON和TWETURE AMPPING技術製作的真實高速賽車電玩「DAYTONA USA」。這SATURN版的發售，應是讀者們所熱切期待的一件事。今日我們便要提供有關這款作品的完全介紹，讓所有喜好飆車的ＳＳ玩家，除了可以在這兒了解整體移植的完成度之外，更能掌握如何在賽程中致勝的操控技巧，不論入門者或老手都會喜歡。

不過呢，就如同你所見到的一些畫面介紹，它幾乎已將大型電玩版再現。光是看這些，我們應可期待它也可將中級、高級的部分給移植過來。當然，以「VIRTUAL RACING」觀念設計的視點切換仍是有的。如下畫面所示，從駕駛座處，可以自由的切換４種視點以隨時觀看車子四處的狀況。這些可說完全移植至大型電玩版。

玩家的比賽車

由玩家們所操縱的比賽車HORNET。共有自動排擋和手排擋二式車可供玩家自由選定。依各型車的不同，其最高速、加速力…等性能各有所不同，外觀塗裝顏色也不同。圖示為手排車。









共有４種視點！！











原型競賽車總登場！

在標題畫面上同時按
ＬＲＣＹ不放再按START鈕















◀在各場次名列前茅才能得到的車，可以此秘指令方式獲得。

有一點，我相信大家都已知道，在各賽程中若能名列前３名，便可以得到２種秘密競賽車（全程第一則可得到ＵＭＡ車）。不過，對一位初學者而言，想要在高級賽程名列前３名是很難的。此時不妨使用此招。

能更快速通過彎道的技巧

若是你忽略了各個轉彎時的技巧，那麼你想要創記錄或獲勝，就會非常的不易。因此在這裡，我們將為大家解說過彎的技巧，請大家務必要熟練這些基本操作技巧。



◀方向盤和剎車等等是基本操作技。

高速直行的油門控制

在直線加速時，剎車→方向盤的基本操縱，先持續的加速前進，當進入轉彎時迅速的放掉油門，如此一來應可輕易的過彎。若是手排車，排向低速檔也可有相同的效果。

基本的直路線



◀過彎技巧是縮短比賽時間的要件。



若呈此交錯狀　立即放掉油門

▲利用暫時放掉油門的技巧，可使你更圓滑的過彎。

甩尾過彎後的應變技巧

油門的放→踩→放，可說是賽車遊戲中的一基本操作技巧。利用此種操作技巧，大多應可以平順的過彎成功。即使你不太記得賽程中的過彎地點，亦可多利用此基本技巧。

賽車專用操縱把手

傳說中的操作把手已正式開發完成。其名稱為「SATURN・RACING CONTROLLER」。將和軟體同時發售，售價為￥5800和大型電玩版的蝴蝶型方向盤的外觀相同。



▶把手的部分，可以有5公分左右的調整高度。



◀若想要調整方向盤把手的角度時要固定好內側的一支螺絲。

OUT-IN-OUT的基本技巧

要使出甩尾過彎特技，只要熟記操作法後，應可很容易的做出此動作。不過，問題是，當你遇上各種地形之時，你又該如何來對應呢？該在何時踩油門，又該在何時放開油門呢？這些種種，都得靠玩家們臨場時的反應，並得適時的使出對策。



◀當在做驅動技法時油門的放、踩、放是要領。



▶要掌握好時間和要領來快速過彎。

平坦且寬廣的急彎

若地面滑，則儘速的做小幅度方式的甩尾特技來因應此種寬廣的彎道。



◀上級賽程最後處的轉彎。

上坡且寬廣的急彎

不需要特別注意會打滑的情況，當COUNTER之後別忘了立即踩油門加速前進。



◀上級賽程中燈塔前的急彎。

連續的驚險急彎

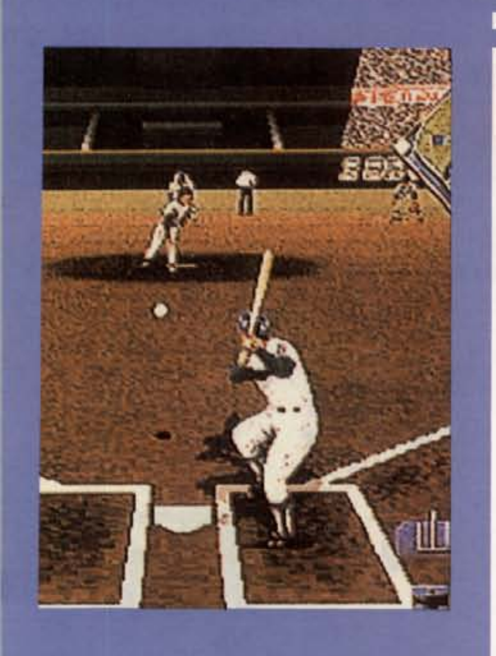
若已習慣此地形，早些踩油門加速亦可。甩尾過彎後放開油門和使方向盤歸正。



◀上級賽程中席里斯大樓前面。



SPG



逼眞感十足的職棒電玩遊戲！

這是一款使用於SATURN主機上的職業棒球電玩作品，是以衛星轉播實況的寫實手法，所製作出的超實感棒球遊戲。遊戲模式，除了錦標賽及全明星對抗賽之外，另外還特別的設計了全壘打大賽和職棒資料庫等等的模式。特別值得一提的是，可以最多由４人參賽的全壘打大賽，比賽時的全壘打飛行距離將逐一的記錄下來，甚至各球場上的最遠全壘打的排名。日本12球團的各球員在94年出場時的攻守記錄，也都存在職棒資料庫中可供隨時查閱。



◀以TEXTURE MAPPING技術描繪出的漂亮場景

可自由切換的５種視角點

遊戲中，共有５個視點可供隨時切換（若是SATURN主機的話）。在這裡，我們要為大家慎重推荐的是，打擊時攝影機所作視點運動「CHASE」模式，那可真是精采好看哦！



▼視點由高而下，臨場性十足，不覺令人振奮。



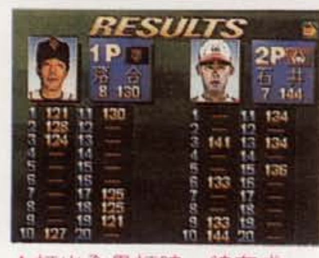
MIDDLE



有趣的全壘打比賽模式

在全壘打大賽模式中最多可由４位玩家參加比賽。球數可有５、10、15和20四種模式可選擇。所打出的全壘打跑離將逐一的被記錄下，甚至前20傑將被永久的紀錄在資料庫上，所以別忘了盡全力的爭取最佳榮譽。這個遊戲模式具有相當的娛樂效果

一目了然的資訊欄



▲打出全壘打時，特在成績表上記錄其距離。



▲各球場上，有全壘打距離最遠的記錄成績表。



▲以上５種在比賽之時可以隨意的切換視點。若不習慣的話，不妨選HIGH。

全是眞有其人的選手！

揮棒！



▲揮棒打中瞬間，鏡頭亦將隨球的方向而去。

全壘打



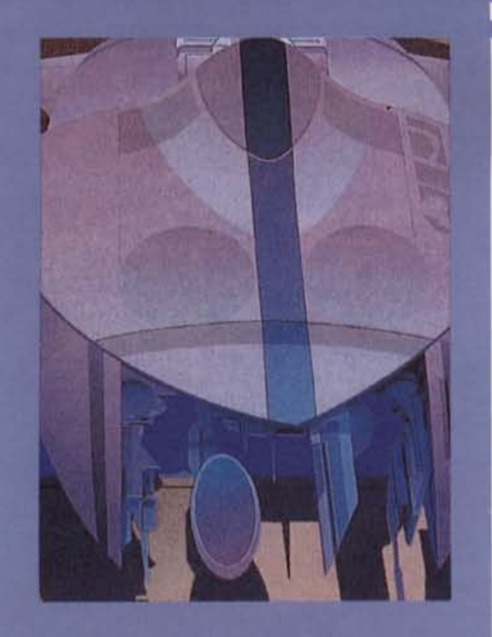


體感棒球

完全中継野球グレイテストナイン

- ●發售日期／95.05.26
- ●發售廠商／SEGA
- ●發售價格／¥5800

評價表	
畫面	★★★★★★
音效	★★★★★★★
操作性	★★★★★★
困難度	★★★★★
保存度	★★★★★



未來賽車

GRAN CHASER（グランチェーサー）

●發售日期／ 95.05.26
●發售廠商／ SEGA
●發售價格／ ¥ 5800

評價表	
畫　面：	★★★☆☆
音　效：	★★★★☆
操作性：	★★★★☆
困難度：	★★★☆☆
保存度：	★★★☆☆

SPG

風馳電掣的未來賽車

在這個時代之中，地球以外是有著具智慧的生命體，已不再是空想虛構的事。

因此，就和地球上的各國家互相爭鬥一樣的，各星系、行星間的種族、國家抗爭正持續的在宇宙間延續著。在此時代中，人類已意識到銀河系間的危機，而出現了地球統一國。

地球，此時和卡拉達西亞星系帝國爆發了長期的戰爭。由於帝國侵犯了地球殖民星系勢力，就和數千年前的戰爭一樣的激烈戰爭爆發了，且已持續了 2 世紀之久。

就在此戰爭僵持不下之時發生了一事件，使得戰事將可得以解決。就在雙方的宇宙艦隊互相交戰的戰場中，互射出的重力兵器流彈，打中了一顆小恆星。使得恆星發生了和超新星爆炸般的現象，產生了一黑洞。

由於無聊的戰事使得一恆星消失於宇宙空間，並且和此紛爭有關的國家都有了罪惡感，於是乎，各國家之間突然的出現了一個共識。他們決定各自派遣配置武裝的競賽機械前往各文明國家去，且進行一連串的比賽，然後依比賽的結果來解決行星系間的問題。

於是乎，各國家無一不竭盡全力的利用技術能力開發競賽機，並且栽培優秀駕駛員。而全宇宙中的人，則無一不全力注視著這場激烈賽事，並稱之為「未來賽車」。







驚險萬分的宇宙賽車場

未來賽車的場地共跨越了 6 個星球，全部有11場賽事。

在宇宙中所累積的技術，無不開發應用至競賽機上，為的是以期發揮潛能來充分應付所有苛酷自然環境的行星。而且所挑選出的11場賽事，也是全銀行系之中，最為險惡的競賽場地。

宇宙間所有的自然環境異像盡被該時代的科學家列為疑似座標空間，其中藏有未知的極度危險。在諸科技和微電腦晶片的領域所開發出的競賽車即將出爐，配置有先進H和耐熱耐冷的超合金鋼板。而駕駛員們，也被訓練的足以發揮極限能力的應付險惡的比賽。

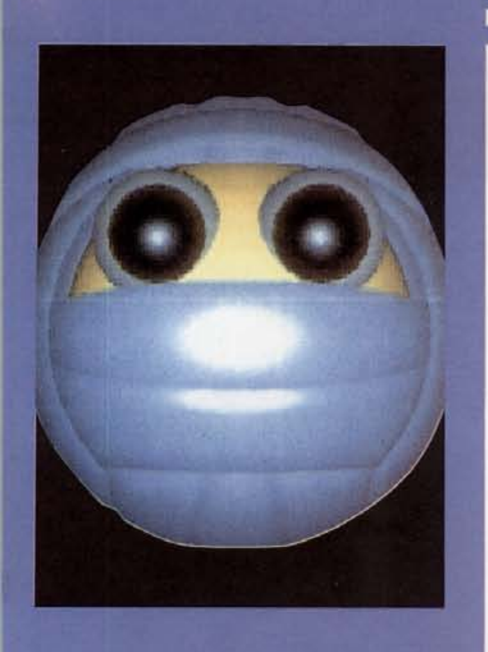
11場的賽事，從做為故事模式開幕戰的地球場地『帝拉』開始，一直比賽至機械衛星舞台的場地『阿魯瑪莎提蕾斯』為止。在這之間的另外 4 個星系中的場地，對於未來賽車手而言，無一不是異常險惡、嚴苛的自然環境，所以比賽是精采可及的。

競賽車的控制技術，在每場賽程中都有所不同，故得具相當本事，才能有機會獲勝。



各個星際間的強豪們將於此決勝負





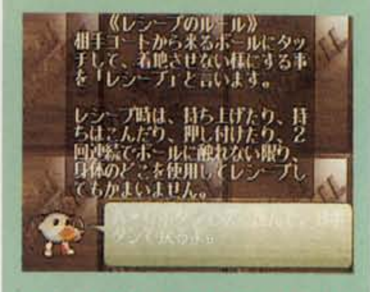
POLYGON超立體感排球賽！

以POLYGON繪製成的選手在排球場激烈競技的排球賽將在SATURN主機上登場。玩家在所設定的 8 個國家代表隊中選擇一隊與賽，規則為 6 人制排球賽。比賽模式共分為對電腦戰和 2 位玩家對戰二種，且有全國杯及錦標賽 2 系列的精采賽事，場場比賽都將會是非常的精采，務必朝稱霸世界排壇的目標前進。

除此之外，若選擇資訊模式的話，稱為“小排子”的可愛解說員將隆重登場，為大家說明排球的打法和操作方法及各個排球比賽的專門術語。接著，在這款遊戲之中最大的特徵為以輸入指令方式來進行各擊球動作。且就在輸入指令之後，將決定你是否順利得分。



▲這是“小排子”，在選擇遊戲模式時會登場為你做解說。



▲以猜拳方式決定攻守順序，連這都是POLYGON的畫面哦！

遊戲模式

共有 4 種遊戲模式。若你是排球的初學者，不妨先選其中的資訊模式，如此你將可在該模式中學習到排球比賽的規則和常識。

資訊模式

▲除球賽中出現的專門術語外，也都有收錄在這模式之中。

立體排球

バーチャルバレーボール

打排球的基本技巧，基本上有接球、托球和扣球。這三個是進行比賽的主要動作。另外在比賽時，在接球後假如你能夠輸入了其他的必殺技指令，將可組合成各式快攻和扣殺攻擊等等多采多姿的攻擊絕技。由於即使是再難的指令或常用的指令，皆可以事先的用記憶方式存在X、Y、Z鈕上，請多加利用。

在排球場上要掌握基本技巧加以靈活運用

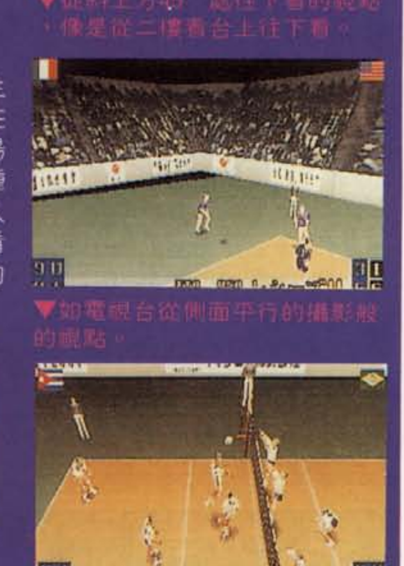
3種視點

這款排球遊戲，可以觀賞到生動的POLYGON選手們動作，在各視點的角度下充分感受到其臨場感。視點共設計有 3 種，而且每種視點都各自有其特色。不妨依各人喜好來設定好視點，另外也試看看其他視點的選擇，嘗試一些意外的樂趣。



▶攝影機的視點將隨著球走，這是有點像人在看球般的視點。

▼從斜上方45°處往下看的視點，像是從二樓看台上往下看。



▼如電視台從側面平行的攝影般的視點。

●發售日期／ 95.07.21
●發售廠商／ 想像者
●發售價格／ ¥ 7800

評價表	
畫　面：	★★★★☆
音　效：	★★★☆☆
操作性：	★★★☆☆
困難度：	★★★★☆
保存度：	★★★☆☆

基本技巧

若沒順利打中球的話，就沒輒了。因此，要注意一下排球的顏色。當球呈紅色時，趕快按鈕接擊球。記得，即使你看準了球且認為打球時機對時才按鈕，但往往球色變白色，此時你將失誤打不中球。輸入秘技指令時亦同。



變紅色的話

▶太快時，球呈紅色光的時間將會變得比較短。

白色的時候

▶若失誤的話將平白使對手得分。故要好好的打球。



實況野球'95開幕版

實況パワフルプロ野球95開幕版

●發售日期／95.07.28
●發售廠商／柯拿米
●發售價格／￥5800

評價表	
畫　面：	★★★★★☆☆☆☆☆
音　效：	★★★★★☆☆☆☆☆
操作性：	★★★★★☆☆☆☆☆
困難度：	★★★★☆☆☆☆☆☆
保存度：	★★★★★☆☆☆☆☆

可愛有趣的棒球比賽

SD造型可愛的球員外型和倍受好評的棒球電玩遊戲「實況棒球」，也即將以最新版本之姿在SATURN主機上登場。遊戲模式有可以練習跑、攻、守的棒球訓練營。還有可在日本二大聯盟中選擇你喜愛的球團來進行一連串的錦標賽模式。實際知名場地中進行實況的重現比賽模式。另外，二位玩家的對戰模式和觀賞比賽的模式等等，有著許多豐富精采的內容。

衆多的模式任玩家選擇

精采的守備動作

接球技術，是除了練就打擊能力外的一大要素。若能有一流的守備能力。球團的戰力就能固若金湯，所以別忘了練好守備能力。

垂直躍接





撲接



①有效的揮棒打擊

要看準投手投入的球是否有進入框框的範圍之內，然後在適當時機裡揮棒打擊。其對於各再度投進來的球都要加強練習，若能確實掌握打擊進入好球帶的球，成為強打者就不是難事。

②盜壘來增加得分機會

在打出安打後安全上壘的選手，要有著積極盜壘的意識。若能藉盜壘的意圖誘使投手想以快速直球之配球牽制封殺你的話，將為你製造出更多的勝利機會。所以要多加利用。

③投球時要配球

當然投手各擁有擅長的球路。不過、若光只是投自己的得意球路，將被打者識破的打出致命安打。所以要以各型式的變化球配球，以期擾亂打者的打擊。能以得意球路三振對手最好。



棒球訓練營

操作不順的話便傷腦筋了。此時，不妨先至棒球訓練營中接受特訓。不論是投球、揮棒打擊、跑壘和守備等基本動作都要熟練好操作技術。若能早日熟練守備和攻擊賽車技巧，再加上實戰的磨練，相信操作方面將不再會有問題。

投球

在此，以好球帶為目標的練習投球。若能順利投出好球的話，教練將點頭稱讚你。



◀不論是內角球或外角球等投法，都要練習。

打擊

若看準是好球的話。集中精神奮力一擊，練好後以期能有打出全壘打的能力。



◀終於可打中變化球。不過這和實戰仍是有所差距的。

精采比賽

錦標賽有5、15、60和130場比賽可供玩家選擇。若能在錦標賽中獲勝，不妨向日本杯挑戰。在任何比賽結束之後，所有的打擊、投手、守備的記錄將被完整的記錄起來，表現傑出者可獲MVP。藉此你也可有機會成為一超級巨星。



▲第4棒若能發揮實力，就勝利在望。

轟出一記漂亮的全壘打

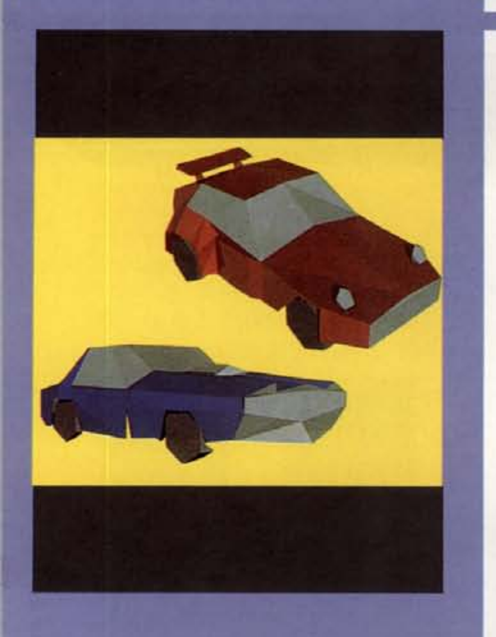


◀打擊者可說是全壘打王。希望在比賽時有此成績。

實況比賽

以'95年度前半的若干比賽實況結果，由玩家來介入參賽，以期能獲勝的比賽模式。若能順利的打贏所有的比賽。將可看到精采的結束動畫演出。不必要注意隨時都有可能大逆轉的情況發生，所以並不容易順利的過關。務必請多次的挑戰看看，以享受真實比賽的樂趣。

向冠軍邁進



極速賽車

RACE DRIVIN

- ●發售日期／95.08.04
- ●發售廠商／時代華納
- ●發售價格／￥5800

評價表	
畫　面：	★★★★☆
音　效：	★★★☆☆
操作性：	★★★☆☆
困難度：	★★★☆☆
保存度：	★★★☆☆

可享受眞實賽車般的樂趣！

經長期等待的賽車迷們有福了。此款電玩SATURN版已近完成了。此次它將以大型電玩版移植十α之姿上市。因此其精采的激戰內容是可期待的。比賽中雖無攻擊性物體的設計，但其動畫演出仍是精采萬分，畢竟賽車比賽是不一定要有該種內容設計的。這款電球的魅力所在是駕駛技術力和競賽車的運轉。而這些種種，也正是一款賽車風格電玩，所必備的要素。



▲馳騁在有歐風味道的道路上，除欣賞風景外也要加速前進。



◀自車後度上空的視45點。真棒。

◀亂七八糟的2迴轉大彎。

▶卡車也可以做過彎的動作。





此遊戲的特徵是設計有3種獨特的賽車賽程。SATURN版中除了有完全移植自大型電玩版中的賽程外。還有將該賽程畫面加以特殊畫面處理化的REAL MODE 2 種。除此之外，在賽程中所設置有2次迴轉LOOP和跳躍台的練習場，有令人驚奇的感覺。



▶也可逆向行駛。真是恐怖。

◀最近在練習場中常見的大LOOP。



▲這是ARCADE MODE精采畫面。

◀這是REAL MODE的畫面。

◀在過彎之前，遇到卡車的情景。

▲美麗的七彩彩虹。這也就是POLYGON的彩虹動畫。

◀POLYGON的牛會叫哦！



灌籃高手

テレビアニメ　スラムダンク

- ●發售日期／95.08.11
- ●發售廠商／萬岱
- ●發售價格／¥6800

評價表	
畫　面：	★★★★★
音　效：	★★★★☆
操作性：	★★★☆☆
困難度：	★★★★★
保存度：	★★★★☆

目前當紅的動畫偶像在ＳＳ版上大出鋒頭！

在漫畫及卡通影集中倍受歡迎的「灌籃高手」，將首次的以籃球電玩遊戲之姿在SATURN主機上出現。此遊戲的特色為往攻擊方向製作出的精采比賽動畫。因為在之前所見到的籃球比賽遊戲，都是以左右向的方式進行比賽，所以或許需做一些適應調整。在實際的籃球比賽時，也是持球者要向對手的籃板進攻，然後設法投籃得分。也就是說，選手要朝著得分的籃板處。或前或左右的移往得分區域。而在此遊戲中。唯有在跳球的時候，會呈橫向取景的畫面，其餘的都是縱向的朝進攻方向的取景畫面。

牢記可簡單操作按鈕的功能

基本操作法為以方向鈕控制球員移動，其他如傳球、運球和射籃等等動作，則是以Ａ或Ｂ鈕控制。傳球和射籃時，即時不先用方向鈕射定方位，也可以輕鬆的操作做出傳球和射籃的動作。具體的說，操作法為進攻時，先以Ａ鈕做好運球或轉身的切換，後以Ｂ鈕決定要傳球或者是以Ｃ鈕來決定射籃。守備時。則以Ａ鈕切換正常狀態或給予對手壓迫性的防守，然後以Ｂ鈕決定是否要抄球，或以Ｃ鈕決定做近身的動作。畫面所見到的三角形符號是代表你將要傳球給同隊隊員的目標。



◀以Ｌ、Ｒ鈕換控傳球目標。



▲有聲的操作解說。

２種遊戲模式

遊戲模式大致上可分為２大類。首先為可自由設定且僅有一回合賽程的ＶＳ模式和沿用原作劇本故事為遊戲主軸的故事模式。不過。無論如何。主要的遊戲進行應是以故事模式為主。而且，相信這是一十有趣值得一玩的籃球比賽電玩。

ＶＳ模式

這是可以選擇和電腦對戰或是和朋友互相對戰的ＶＳ比賽模式。由於ＶＳ電腦的比賽模式中可以自由的設定對手實力強度和比賽時間，所以不妨做為正式進入故事模式前的練習用吧！由於也可以自選隊伍，所以也可不遵照原作的來進行趣味的籃球賽。



▲可設定比賽時間和對手強度。

故事模式

由主角櫻木花道加入湘北籃球隊之後，故事便正式的開始了。也從此，原先轟動一時的著名卡通"灌籃高手"，重現於電玩遊戲之中。雖然其故事主軸沿用了原作，但有時會敗戰，有時也會勝利，故未能取得全勝也無所謂。此作品的另一特徵就是採用了和正式比賽所需的每半場20分鐘制，故比賽時間有相當長的感覺。



▲遊戲中所出現的角色畫面，一點都不輸卡通的畫面。



◀可以在這裡選擇參賽隊伍。

要能巧妙運用各選手的能力

在各模式比賽的時候，可以決定各選手們的攻守位置。配合著攻守陣勢的不同，還可設定是否要採區域盯人或是全場盯人的防守。不過要記得，若過於強求球員該站在何處時！有可能會使選手無法發揮其能力。所以原則上應採原作上所設計好的攻守陣容。

籃板球

◀和原作卡通的內容大致相同之畫面。

灌籃

▶灌球只有某些固定的選手才會

SPG



火爆摔角外傳

ファイプロ外伝
プレイジングトルネード

● 發售日期／95・8・25
● 發售廠商／休曼
● 發售價格／￥5800

評價表	
遊戲性	★★★★★
困難度	★★★★★
操作性	★★★★★
音效	★★★★★
畫面	★★★★★

轉戰新機種的摔角遊戲

為摔角迷們所喜愛的「火爆摔角」，將首次的在SATURN主機上出現。你將在8名選手中選擇一位，引領著你成為最強選手向目標前進。基本操作法和目前所見同系列作品相同。不過呢，輸入攻守動作指令的時候，必須要乾淨俐落。不論是爭取王者的循環賽程或者是最多4對4的團體戰，無一不精采萬分。



◀本作主角是目標成為史上最強者。



◀熟悉關節技的摔角手。



◀衝撞式的追擊。

◀有會與不會的二種選手。

場外型

段位認定模式

這個模式是，由你連續的挑戰電腦所設定的數位對手。在每場賽車後你的體力將不會恢復，所以在第3、4戰後將會面臨激戰。在打到你力竭的結束比賽後，你將依戰績而得到某個稱號。

指令模式

這是可以讓玩家簡單的學會基本操作方法或摔角格鬥技巧的指令模式。從各式基本操作技巧乃至於稍微技巧化及應用，共分為4大種類，正等著大家早日順序的參考並熟練之。各個示範的摔角選手們，將以實際的比賽來示範演出各技巧的操作法，藉以說明給大家看，所以就算你不參閱說明書，也可以很輕鬆的開始進行遊戲。這是最可以推荐給初學者的不錯遊戲模式。



波濤高爾夫3

マスターズ
遙かなるオーガスタ3

● 發售日期／95・9・22
● 發售廠商／T&E SOFT
● 發售價格／￥5800

評價表	
遊戲性	★★★★★
困難度	★★★★★
操作性	★★★★★
音效	★★★★★
畫面	★★★★★

不論是畫面或各系統都已改良

波濤高爾夫球賽，所進行的錦標賽為預賽2天和決賽2天共4天的賽程。這款電玩遊戲的基本設計為原來高爾夫遊戲「MASTERS 3」，也可說是其同系列的作品，只不過是使用於不同的主機上而已。這回，SATURN版本中，不僅加強了其畫面演出，亦追加設計了許多的新功能。所以希望已玩過其他主機版同遊戲的玩家，也一定要試玩SATURN的波濤高爾夫球賽。



▲比賽場地的全景。

挑戰最高記錄！

在這個模式中，可以看到過去在此球場中所被創出各項比賽最佳紀錄。若能在比賽中破紀錄的話，將可立刻改寫歷史紀錄。



◀改寫以往的最佳記錄。

切換視點

有關功能設定畫面，可以藉其設定在遊戲中的各個OPTION功能。特別是可切換視點和球飛行軌跡顯示的功能，可以提供玩家做為觀察研究球路用，是非常實用的功能。



▲由於可看到球的飛行軌跡，故可看到風速對球的影響力。



◀可容易看到球的飛行軌跡。

以POLYGON拳手向世界拳王目標前進

拳王之道
キングオブボクシング

●發售日期／95．10．20
●發售廠商／勝利娛樂
●發售價格／￥5800

評價表	
遊戲性	★★★★★
困難度	★★★★★
操作性	★★★★★
音效	★★★★★
畫面	★★★★★

由自己所塑造出的拳擊手，將在３Ｄ的擂台上自由自在的進行比賽，典型的POLYGON拳賽電玩。由於也可顯示出每回合間的比賽成績（如拳擊有效機率和擊中對手的有效分總數），比賽的演出，就好像是真實的拳擊賽一般，過程精采刺激且好玩有趣，是頗值得一玩的拳擊電玩遊戲。



▲臉畫面。不苟言笑卻是非常有趣的表情。

稱王於３個比賽模式

一擊成名天下知！



模式分別有藉著和世界中30位對手進行的比賽來讓自己成長，以世界拳王為目標的主事件。配合著自己的實力，可和同水準拳手進行練習賽的SUPER RINK模式。最後則有可同時對戰的ＶＳ模式等３種。

共有三種模式

基本的攻擊和防禦

基本上，要先加強防禦的能力。在這能力未達某水準以上之前，絕不要輕易的想正式參賽。好好的利用腳步輕快的移動稍離對手一些距離，然後以小拳試探性的攻擊，期在對手漏出破綻的瞬間、重創對手。不要僅做單調式的攻擊，要不斷的攻擊對手身上各部位。特別是遇上強悍的對手之時，更要確實的應用各攻守技巧來對付，千萬別輕視對手實力，即使陷入長期戰也無妨。


◀稱為「皮卡夫」的防禦招式。

SPG

努力練球來邁向世界冠軍

THE KING OF BOXING
キング・オブ・ボクシング

VR公開網球賽
バーチャルオープンテニス

●發售日期／95．10．27
●發售廠商／想像者
●發售價格／￥7800

評價表	
遊戲性	★★★★★
困難度	★★★★★
操作性	★★★★★
音效	★★★★★
畫面	★★★★★

以POLYGON製作出的選手和場地的網球賽。比賽中共有８種視點，裁判的判決也是以音效來演出。另外可顯示球的飛行軌跡也是其特色之１。共有十位選手可供玩家選用，而每位選手所擁有的特性都不同。


▲可同時有４位玩家參賽。

▼在序幕動畫中，可看到精采的ＣＧ電影畫面。



有３種遊戲模式

遊戲的模式共有３種類。首先為一般比賽法的錦標賽，可供玩家進行比賽。若裝置有多人玩５對應時，最多可供４人同時的進行雙打賽程。在冠軍杯賽模式中，可以和電腦單獨的進行比賽。最後，玩家們可以藉著訓練模式，以特訓的方式加強練習接球、反擊等等基本打球技巧。

錦標賽



▲選定比賽人數、SET數、COURT種類後，比賽開始。

冠軍杯賽

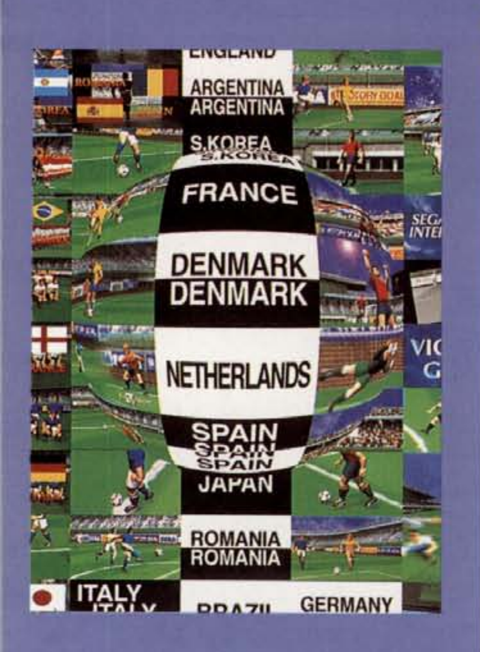
TOURNAMENT SELECT

Virtual OPEN

▲本作有初學者用和高級者用共二種賽程。

訓練


▲不論是接球、反擊，都可靠特訓方式加強練習。



勝利足球世界賽篇

セガインターナショナルビクトリーゴール

●發售日期／95.10.27
●發售廠商／SEGA
●發售價格／￥4800

評價表	
畫　面	★★★★★★★★☆☆
音　效	★★★★★★☆☆☆☆
操作性	★★★★★☆☆☆☆☆
困難度	★★★★★☆☆☆☆☆
保存度	★★★★★★★☆☆☆

目標爲稱霸世界足壇！

95年１月20日才發售的「勝利足球」，其續作很快的又要登場了。前作是以「日本杯」為題材，此次作品，則以世界為舞台，共有12國的勁旅參與角逐此世界足賽。

操作方法，視點切換和精采重播…等基本功能都和前作相同，另外則作了細部的修正。當然的依舊配有動聽的ＢＧＭ音樂，勝利時亦將會播放勝隊的國歌。比賽時的配音，亦大幅的改進追加了許多，可說是精采萬分的足賽遊戲。



▲可自由切換視點。



全新的序幕動畫！







◀精采的電子看板。

▶重現其精采得分畫面。

快速回傳是攻擊的要點

攻擊時，最精采的部分莫過於運球。和前作相同的是按二次方向鈕，可做出突擊動作。還有，比起前作，選手間距較狹，故短傳通常是決勝負的關鍵。不過，被抄截的可能性也很高。射門之時，可以單一按鈕，輕易的使出射門動作，甚至可做出倒掛金鉤、頭捶…等等的高技巧動作。

◀以縮小視點方式確認四周的狀況。



▲由側翼傳向正中央處，得分機會很多。

▲和球的位置、距離不同，可做各種射門的動作。甚至可做頭捶射門的動作。

◀實際開始比賽時，只要熟悉操作法，甚至可以使出倒掛金鈎的高級射門技巧。

電腦是強敵！

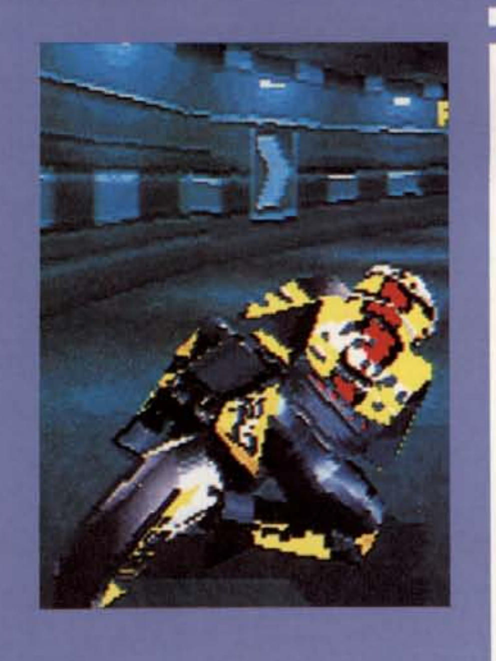
遊戲的基本系統，可說和前作無任何差別，唯有全部球隊和球員的資料都已更新。序幕動畫和ＢＧＭ則亦換新，國歌也可被播放。另外，直接比賽性的臨場感覺有了大幅度的改進，玩起來可說是非常的緊張刺激又好玩。

操作性和電腦計算的速度都增強了一少。電腦對手的實力亦隨之提昇，故與電腦對戰將比前作要更來的精采。

想獲勝是不容易的！



▲由於計算程式的改良，電腦對手實力比前作強了許多。



超實感機車大賽'95

ハングオンGP95

● 發售日期／95.10.27
● 發售廠商／SEGA
● 發售價格／￥5800

評價表	
畫面	★★★★★★★☆☆☆
音效	★★★★★☆☆☆☆☆
操作性	★★★★★☆☆☆☆☆
困難度	★★★★★☆☆☆☆☆
保存度	★★★★★★☆☆☆☆

POLYGON超實感機車大賽

握好控制把手及油門收放，並且左右搖晃著車台，跟著畫面過彎往前衝刺爭先而去…。這情景是在大型電玩中心看到玩家玩機車賽時的情景。而那也可說是採用體感賽車週邊的“機車競速賽”的開山鼻祖。此回，在SATURN主機中，它將以POLYGON繪製成的賽車，騎士和機車重新展現於衆玩家眼前。這一回，玩家們將會以重心移動的姿勢，盡情的陶醉在激烈有趣的機車大賽之中。是一款不可多得的作品。



▲機車不同時，騎士也不同。

可切換3種視點



駕駛座往前看的視點

▲騎士往前看的視點。無法看到機車兩側的情況。

此款遊戲，在比賽和重玩的時候，視點共有3種可供玩家隨時的切換（比賽途中也可以切換）。分別為騎士本身、騎士後側往前看及後斜上側往前看等3種視點。根據這些視點切換，玩家可以藉之觀察前方地形、四周的比賽情況…等，並隨之應變。比賽時不妨試試看各視點來進行遊戲。



騎士後側的視點

▲由機車後側往前看去。可以清楚的判別前方路況的起伏。



斜上側的視點

▲後側斜上方向下看的視點。可清楚的看到過彎地形。

目標成為超級騎士



◀這是一般的轉彎地形。

◀這是比較滑的轉彎地點。

用一定的速度以上進入彎道中，將機車打斜並且踩剎車，此時後側輪胎將向外側滑去，也就是說，此時你可以利用此操作法做急速轉向的高級技巧。不過，過頭的話可能會成逆行狀態，所以別忘了要配合油門來調整過彎狀況。看起來是個不錯的過彎技巧，但實際上這是有點難度的技巧，需要多加練習才可。

5種不同性能的機車

可選用的競賽車共有5種。各機車的引擎（加速、最高速性能）、車體結構（相關過彎的性能）、剎車系統（制動力）和輪胎（抓地力性能）等4系統，各被設定為某一不同水準。不過為了安心起見，建議玩家們試著操作每一型車種，藉之找出你覺得最順手的競賽車種。



▲最高速和轉彎應切入的角度，請實際的試跑以確定。



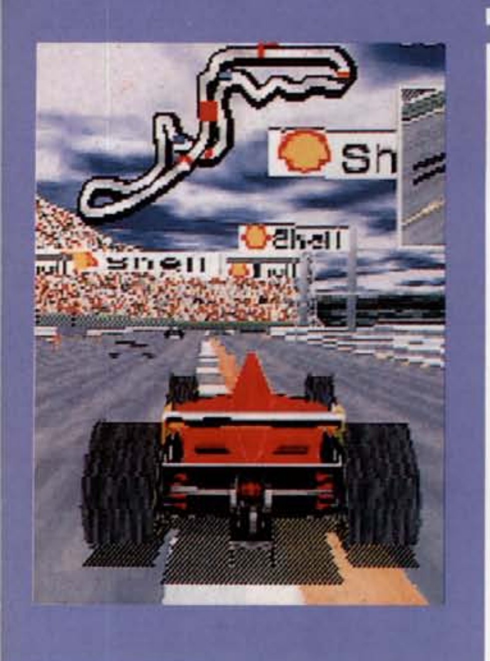
初學者適用的車種。各性能都十分平均。

特別加強了過彎性能的改裝車。

過彎時角度小加速性大的車種。

剎車性能十分優異的高速車種。

引擎性能極佳的高速車。過彎性能較差。



臨場感十足的F1超級賽車遊戲

F I 超級大賽車，在以POLYGON技術描繪的環境下，進行F I 賽車錦標賽。這是一般玩家對賽車遊戲的印象。在此款遊戲之中，除了實況的配音音效外還有以各角度攝取的賽車實況動畫畫面，其精采度就和一般你所見到同風格的POLYGON賽車遊戲一樣。另外，此作品的另一特點是，設計了實際有的車隊和比賽場地，可令玩家充分享受如真實賽車般的樂趣。

有5個車隊供選用

一開始「GRAND PRIX」後，首先你將看到選擇車隊的標題畫面。可選擇的車隊共有培拿頓、威廉、蓮花、麥克拉連和迪雷魯等5個知名車隊。未被你選用的其他車隊，將以競爭對手的身份登場，和你一起較競比賽。



駕駛員為席哈爾、修馬哈先生。（培拿頓車隊）



這車隊的駕駛員為迪蒙・希魯。（威廉車隊）



駕駛員為強・阿雷茲。很帥氣的賽車手。（蓮花車隊）



駕駛員為米卡・哈奇念。（麥克拉連車隊）



駕駛員為片山右京。（迪雷魯車隊）


▲其他車子將以競爭者身份上場和你進行比賽。

選擇賽程

接著為選場次。玩家可以選擇蒙地卡羅市街（摩那哥）、鈴鹿（日本）、和肯海茵（德國）等實際有的著名賽車場和新設計的3個賽車場，此外亦有6種賽程可讓玩家們來自由的選擇。



▲高難度的比賽場次。

設定配件

場地選好後，接著是設定車子配件。共分有F-WING、R-NING、TIRE 和FUEL等4大項目。在你選擇某項目想設定其配件時，車子的該部位將在畫面上呈特寫鏡頭。由於每一部位的性能都關係著整車的性能，故得要謹慎的選擇才行。


◀前後擾流翼有5個角度可調整。



▲選擇該項目時的特寫鏡頭。

F·1超級賽車

F-1 Live Information

●發售日期／95.10.27
●發售廠商／SEGA
●發售價格／￥5800

評價表	
畫面	★★★★★★★☆☆☆
音效	★★★★☆☆☆☆☆☆
操作性	★★★★★☆☆☆☆☆
困難度	★★★★★☆☆☆☆☆
保存度	★★★★★☆☆☆☆☆

向前衝吧！





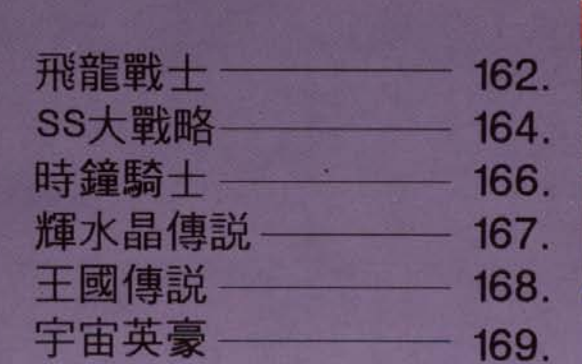


SATURN CG大觀

身爲次世代主機，SS擁有強大的繪圖表現機能，因此愛現的他一點也不放棄任何一個可以表現的機會。不知道各位玩家在體驗SS版的遊戲之前，是不是都會先仔細觀賞每一個片頭展示的精彩動畫？如果沒有，本書特別爲每個粗心的玩家，重新整理了這篇資料，讓SS版的精彩CG透過紙上再度演出，同時也使得這本特輯更具收藏性。











飛龍戰士
PANZER DRAGON

以細膩的描繪，重現獨特的遊戲世界

以繁榮聞名於世的文明在遭到滅亡後的數千年，在失去了制御能力後的人類，只有默默地等待死亡的來臨。有一天，在命運的安排下，當一隻正義的巨龍與一位少年相會時，即將改變這場已經註定的歷史....相信有許多玩家一定對這款作品裡，獨特的角色及遊戲背景感到十分的有興趣及好奇吧？其實在正式製作這款遊戲前，美術人員可是參照了日本著名大師宮崎駿【天空之城】、大友克洋【幻魔大戰】【阿基拉】等作品，同時電影【無底洞】與【異形】也是參考取材的靈感來源。

爲了使這款作品更具有獨特的風格與遊戲世界觀。在開場畫面中所表現的方式，已經充分掌握到以往射擊作品所缺乏的劇情架構，同時也成功地將企劃人員預先設定的遊戲理念導入給所有的玩家們。

利用了3D向量貼圖演出的這款「飛龍戰士」，雖在定義上是屬於一款射擊遊戲，但是嶄新的點子與前所未有的射擊快感，使得在推出之後大受SS玩家的歡迎與愛戴，接下來就讓我們來仔細看看這款遊戲的精彩CG畫面集錦吧！



▶這是遊戲一開始，非常令人感動的一幕，描寫生命垂危的神祕騎士在最後關頭，將飛龍與整個作戰的神聖使命交給了少年，遊戲從此正式開始。

精彩的動畫過程

▶這是遊戲中的角色與各種背景場面的設定草稿，程式設計師在依據這些初期的簡單設定後，將其製作為精彩的3DCG動畫，過程非常繁瑣呢！



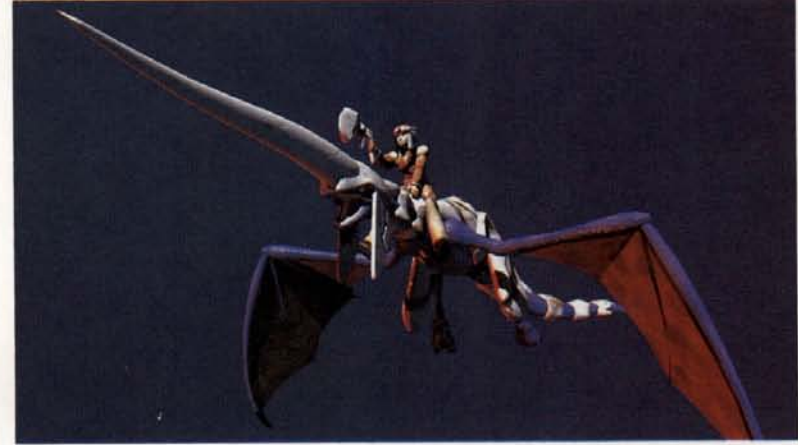






▲這是CG的完成圖像，同時也是在遊戲中沒有公開的宣傳照片。是主角與飛龍的英姿，很帥吧？在看了這些畫面後是不是有想盡快體驗遊戲的衝動。





▲鮮明的色彩與特殊細部構成，是這款遊戲最令人感興趣的主因。騎乘在飛龍背上並可任意切換各種視點來進行與敵人的作戰的點子與創意，成功地實現了SS應有的次世代主機水準。





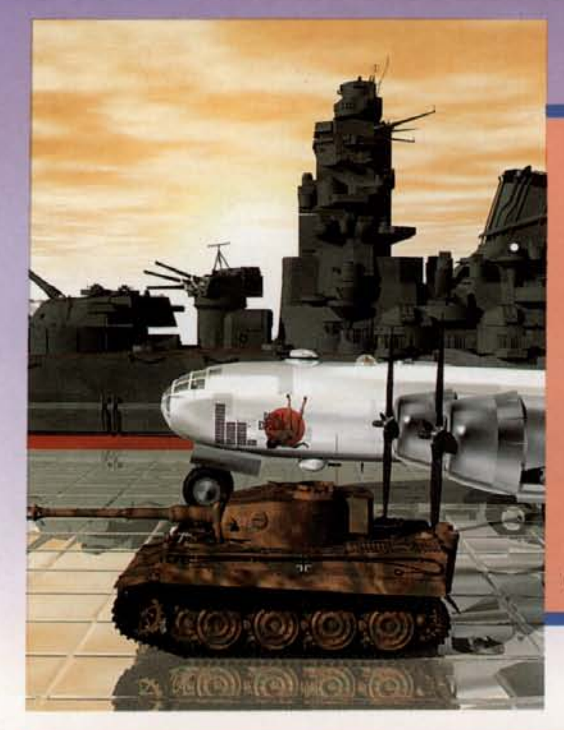




▲因為追擊奇怪生物而進入到奇怪遺跡中的連續場景。在命運的安排下，少年同時也被捲進了這場無情的戰爭之中。



◀乘上了飛龍後，少年已經漸漸知道今後使命的重要，前進吧！前頭還有許多的敵人和障礙在等著呢！



SS大戰略 WORLD ADVANCED

寫實的影像，再次演出二次大戰的戰況

二次大戰雖已終戰了五十週年，但是這場歷史上的慘痛教訓，同時也提醒了世人和平的可貴。

在MEGA-DRIVE主機上，「大戰略」一直是玩家所喜愛的戰術模擬作品。遊戲中依據史實考證的遊戲流程、舞臺、劇本以及所有登場的兵器，都是這款遊戲的魅力。因此在一開始決定製作SS版時，開發小組便爲了如何表現出新版大戰略洗煉的風格，及SS版應有的獨特畫面而深透了腦筋。

在一開始的展示動畫，本來是預定以CG來完全模擬激烈的戰況，但最後因爲無法表現出預定的感覺而作罷。最後改與東洋VIDEO 公司合作，取得了第二次世界大戰的許多紀錄片，以最適合遊戲的情節與畫面重新組合，並且加入了先前的開發畫面而成。








▲德國的開場畫面集錦之一，最主要是以虎式戰車代表德意志第三帝國的閃電戰術，畫面十足正點。






▲美國的開場畫面集錦之一，在遊戲中美國的武器戰力算是最強的，因此在開場展示畫面中，以轟炸機的飛行作爲序幕。

三種不同的開場畫面

遊戲開場分成日本、美國與德國三個國家，用意在於配合遊戲的內容，並且使遊戲更具新創意。依據國家的不同，開場畫面中均以各國著名的兵器作爲主要描寫的對象，如日本即是以著名的大和戰艦作爲登場的對象，而德國則是以十分有名的老虎式戰車作爲出場角色。

遊戲中深具魄力的戰鬥場景使用了SS最引以爲傲的3D向量貼圖技術作爲表現。不過爲了使一觸及發的戰鬥場面能更生動且符合實際戰況，遊戲企劃人員可說是傷透了腦筋。參照了許多有關軍事的紀錄片與資料，才使得3D向量貼圖的視覺演出效果配合上魄力的音效，有了令人滿意的視覺呈現。



▲日本的開場畫面集錦之一，描繪十分細膩具眞實感的大和戰艦，象徵了當時日本以強力的工業技術作爲後盾而發動戰爭的時代背景。









▲注意囉！這四張照片也是在遊戲中沒有公開的照片。



◀這是遊戲中爲排解玩家在讀取等待的不耐，所特別準備的靜態視覺畫面。



經過強化的遊戲系統

另外遊戲中超過五百種的出場武器，也不是由開發小組隨便憑空想像而朔造出來的，而是與相關出版社取得這些兵器的原設計圖稿，重新加上貼圖機能而成。在製作期間，開發小組的牆壁上全部貼滿了相關武器的設計圖與名稱，每當完成一件就劃去一個，其工程之浩大，實在難以想像，當然這其中的開發成本之驚人，亦不在話下了。

遊戲背景音樂同時也是這款遊戲精彩的一環，音樂小組爲了更忠實表現當時的時代背景，亦參考了許多二次大戰中有名的曲目，以獲得最貼切的表現。同時在遊戲效果音的製作過程，除了收錄眞實的炮擊與爆破聲音在加予加工外，在各種天候下的各種微妙差別，也予以調整至最眞實臨場的感覺。

「大戰略SS」不僅可以稱得上是SATURN上的一款戰術模擬極品，同時更可稱爲從往至今戰略遊戲的一大創舉與結晶。或許您並沒有辦法可以將這款遊戲完全破關，但是就以收藏的眼光來看，這款作品的水準絕對値得您的信賴！





時鐘騎士
CLOCKWORK KNIGHT

內容平實生動但畫面演出令人忍不住不玩

公主被抓走了！玩具王國的騎士，豈能縮頭縮尾不趕緊採取行動？雖然武藝平平，外加有時還會有些脫線的演出，不過爲了意中人的安危，再困難的關卡也要硬著頭皮一闖！首創動作遊戲採上下集分開發售的這款『時鐘騎士』，雖然就整體遊戲型態來看，仍屬於一款平實的相同類型作品，但是在視覺演出方面，卻是有著極高評價的的完成度，因此造就了這款作品在SS上玩家相當予以支持、喜愛的程度。若說這款遊戲在開發過程中，最困難之處在哪。其實應該是在表現劇情的CG畫面方面，花費了程式設計師相當長時間的調整，因爲既要考慮到不影響原先美工設計的畫面，不至因爲容量問題而被過度壓縮進而失去了應有細膩演出，而一方面更得顧及整體遊戲的轉送及讀取速度，因此最後採取了一長一短的數位壓縮方式，搭配劇情做一番最合適的表現。



逗趣的玩具角色熱鬧大集合

遊戲中各登場角色的設計，也是煞費了企劃人員的一番苦心。從主角到敵人角色，不僅只表現出了風趣可愛的一面，同時也非常成功地利用紋理描繪的機能，表現出各角色間因型態、材料不同，而各自的質感。若是您在遊戲的過程中仔細觀察，您也還可以發現在人物方面亦還具有非常討喜的表情及聲音搭配演出呢！





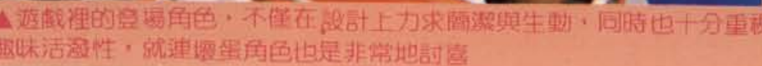












▲遊戲裡的登場角色，不僅在設計上力求簡潔與生動，同時也十分重視趣味活潑性，就連壞蛋角色也是非常地討喜



輝水晶傳說
ASTAL

以鮮明色彩發輝遊戲中的動感活力

爲解救被魔頭給抓走的愛人同志，被長久封印在水晶裡的水晶小子跑出來了！救助遭受欺壓的弱者，同時也將人與人之間的溫暖再度喚回，水晶小子加油啦！

這款遊戲其實是針對年齡層較低的玩家所開發，因此玩家可以發現在遊戲中不論是角色或是舞臺背景，在用色方面都十分的鮮明豔麗。也因爲遊戲的特性使然，這款遊戲並未使用前述的3DPOLYGON 方式來描繪，而是改以非常具有親和力的動畫表現手法，來營造遊戲中吸引人的一面。

這款強調正義與邪惡對決的作品，爲更表現出令低年齡層的玩家所喜愛的風格，因此在人物的造形設計上，就以我們熟知的「音速小子」作爲範本，而修改成了這名外表酷似原始人、力大無窮的水晶小子，同時還設計了一個可愛的夥伴小鳥同行。雖然在身材比例上有點奇異，但是角色個性分明，給人的第一眼印象，就十分喜歡。

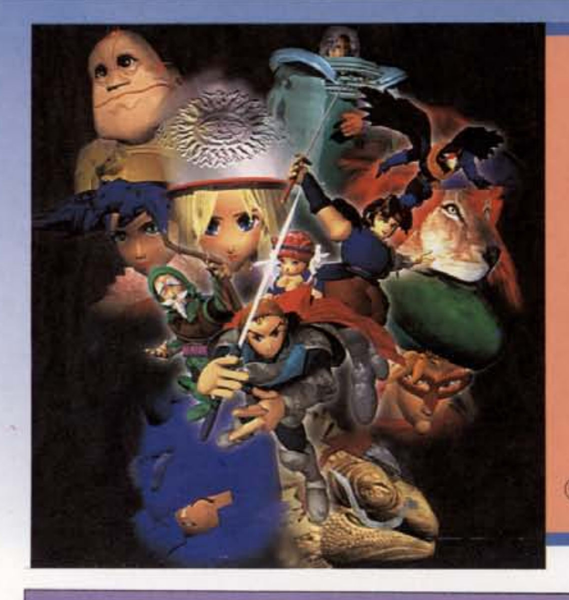
遊戲各角色的動作及配音也是以往相同類型遊戲所少見的，同時更配合了節奏輕快的背景音樂，充分讓帶有卡通氣氛的感覺完全融入遊戲之中，同時也令玩家感覺更親切。誰說電視遊樂器一定是男孩子的專屬天地？在這個作品中，就連女性玩家也能遊戲地十分愉快呢！



▲以動畫演出手法所製作的劇情展示，充分讓玩家體驗到玩遊戲好像在看卡通的遊樂氣氛。



▲角色的設計、劇情以及十分美妙的背景音樂共同組合，使這款單純的動作遊戲幾乎是所有的玩家都可以快樂輕鬆地進入遊戲。



王國傳說
RIGLORDSAGA

西洋對決東洋風格具有感情的3D貼圖人物

具有感情的3D貼圖人物為了要從邪惡的東洋魔將軍手裡搶救出被囚禁的女王與被霸佔的王國，來自四面八方的勇士們在命運的安排下，紛紛聚集在一起。為了取回失去的和平，一場正義與邪惡的激烈大戰就此展開！

有人說3D貼圖刻畫的人物總是比較冷冰冰的，缺乏以往遊戲中所具有的感情。在這款作品裡製作小組為了消弭玩家在這方面的不適應，同時可以更融入遊戲中，因此在角色的設計上，除了更注重細部的描繪外，還格外加強在人物個性的描寫。

為展現SS的機能，這款號稱 新時代3D戰鬥作品，在遊戲系 統上有別以往的指令選擇型遊戲，而改以更具魄力的視覺演出，加上模擬的基本遊戲要素，使得玩家在進行遊戲時更能徹底體驗RPG 遊戲應有的自由度。

原本感覺這是西洋風味的遊戲，但在一接觸開場展示畫面之後，卻感覺整體遊戲竟是如此的忠於日式風格。在東洋風味的曲風旋律下，各登場角色的陸續露臉，使人著實感覺這款作品的架構龐大，以及尚未進入遊戲就已獲得的感動氣氛。



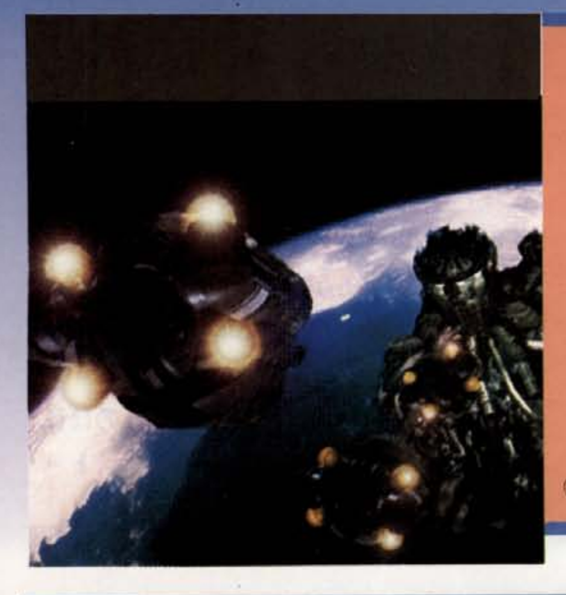



▲這是開場畫面裡，各登場人物陸續露臉的精彩片段，有點類似電影『里見八犬傳』的風格。





▲仔細看，在人物表情的刻畫上，的確花了一番心血，徹底將以往POLYGON 給人冷冰冰的印象改觀，各角色獨具自己的魅力與個性。



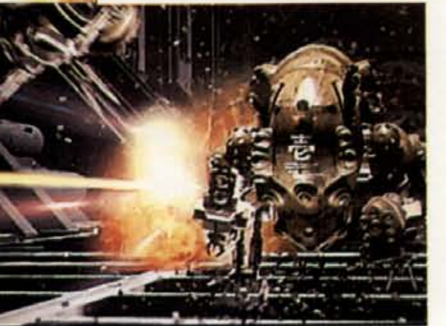
宇宙英豪
DEADALUS

用細膩CG表現另一個科幻殺戮世界

未來的地球，將是在大型電腦母機的全程監控及統治下，為奪回全體人類的生存自由，反抗軍聯盟第三特裝機動步兵小隊，祕密潛入了第六號宇宙要塞，希望藉此地突進敵人嚴密的火力封鎖....但是面對各式火力強大的武器，倖存者的你又是否能圓滿完成這場任務？

保有3D射擊作品的明快作風，但又積極塑造出特立獨行的遊戲世界架構，這款作品最有看頭的地方在於整體機械的設定上，不僅與內容劇情相呼應，同時也給了喜愛此類型玩家最夠力的視覺噱頭。在開發過程中，小組內的成員也為各兵器的設計討論極長的一段時間，最後決定以最接近超未來的實戰風格來營造這款作品。製作一款科幻類型的作品，最重要的重點應在登場的兵器設計方面，力求多樣化又不失誇張虛浮的表現。另外為了應付因為遊戲類別是屬於3D類型的射擊遊戲，因此在整體遊戲進行速度的掌控亦必須掌握不推泥帶水的處理原則。就完成面來看，這款遊戲已經兼顧了畫面細膩與具多樣變化的遊戲特質。





▲正在進行激烈戰鬥的特裝步兵，這款遊戲中十分注重實戰的氣氛營造，幾乎沒有任何一分鐘可以讓玩家輕鬆地控制緊張情緒。

◀聽說SEGA公司也正在評估這款作品中的兵器設定實體化，將來推出模型供玩家購買收藏。

為了不使整個遊戲流於俗套，因此也設計了打倒敵人獲得武器或寶物的要素。同時要如何將全程的關卡依照等級、火力的不同而將難易度調整的恰到好處，實在也是件相當傷腦筋的事。不知道各位可體驗過PS上一款相類似的作品「戰鬥裝甲」，其過度嚴苛的遊戲規則，讓玩家有無法進行下去的感覺，同時也盡失遊戲的應有樂趣。所幸，在這款遊戲中難易度的調整非常令人感到滿意。

遊戲開始時，機動步兵發進至宇宙要塞時的畫面，在運鏡手法上已經達到了與科幻電影相同的演出水準，加上逼真的爆破場景與充滿科幻性、又帶點詭異的音效搭配襯托下，使得這款作品已經突破以往平凡的遊戲格調而自成一格。在高速移動的的激烈戰鬥中，玩家不僅僅只是得隨時迎接在視覺與聽覺上的緊迫演出，同時還要更留意周遭可能會出現的危機。以最強調的實戰氣氛充分挑戰每一個玩家的瞬間反應能力。記得，在遊戲時請您務必繃緊每一根神經，否則將無法順利走出這個遍布殺機的巨型要塞....

新時代・新新人類 夢想・希望的領航者

尖端出版

尖端出版・專業・口碑・品質 電玩系列刊物

TV GAME 專業級刊物

{電視遊樂雜誌}

雙週刊 定價：140元

綜合性TV GAME流行通訊

{電視遊樂報導}



雙週刊 定價：140元

SFC・GB・VB獨家報導

{GAME天堂}



雙週刊 定價：160元

遊戲攻略專門情報

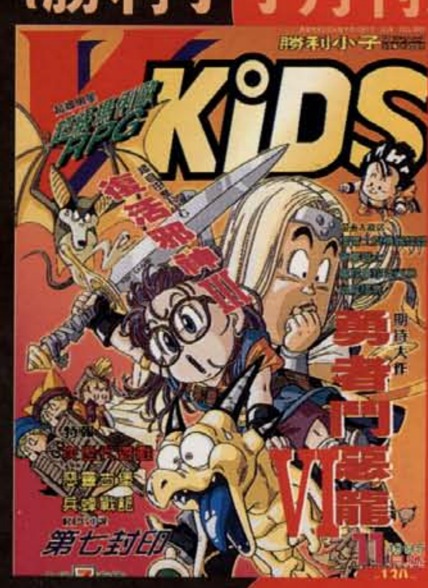
{電玩攻略 月刊}



定價：140元

動・漫畫・電玩三棲專刊

{勝利小子月刊}



定價：130元

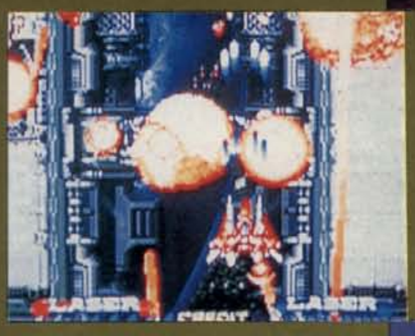
出刊頻率最快・讀者層最廣・廣告效果有目共睹.!!

◆詳情請洽:(02)218-1582轉101{廣告組}駱英毅

新作篇

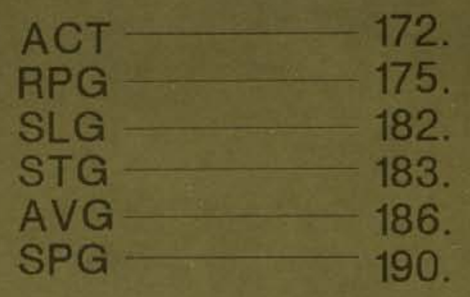
NEX WAVE!!











ACT

鬥神傳S

鬥神傳S

發售中・￥5800・發售廠商／SEGA

於此介紹鬥神傳世界裡的新畫面和主要角色資料

向各位介紹的是，本刊所刊載的７幀已入手的珍貴遊戲畫面，以及遊戲中新登場的角色和角色完整資料。這次的遊戲畫面和上個月所刊載的相同，並沒有把新畫面發表，同爲原開發中畫面。美工方面，也只有20%的進度出來而已，所以並無很大的進化。上個月，公開了主角安吉和索菲亞戰鬥的畫面，這次則多加了藍古的新畫面，大家一看馬上就會知道了。而且這次在SATURN版上，多出了一個「列傳模式」，是最大的一項特徵。另外，動畫和為各個角色準備的台詞也多了些戲劇性的張力，能使玩家更能了解鬥神傳中的人物。所以，玩家們，要好好地預習鬥神傳的人物資料喔！



◀這是尚在開發時的畫面。





▲▶索菲亞的摔技是把對方的胸口抓著後，反覆地打對方巴掌。

德國長刀劍士—庫畢特

這位庫畢特是以「鬥神傳Ｓ」的原創角色登場的。在秘密的結社中，其地位是居於主帝這位最高權力者之下的四位最高幹部之一。而蓋伊克和庫畢特便是其中的兩位（另位兩位似乎是有著極度神秘色彩的布拉努斯與卡歐斯）。此外庫畢特亦有個世人所給予他的稱號、那即是「紅眼睛的墜落天使」，不知是否是與他的個性有關呢？身上所持的武器、是一把刀身與刀柄等長的長刀，其殺傷力不容忽視不過能否發揮其應有的威力，則就需要靠玩家們來發揮了。附帶一提的是庫畢特原音是德語發音，所以大家應可從中得知他應是位德國的劍士。



▲安吉的遠距離必殺技從刀身碰出火球來攻擊對手。

▲第一次看到藍古的攻擊讓地面產生爆炎來襲擊對手。

▲兩位安吉以相同的側轉技擦身而過。側轉中是無敵的。

▲索菲亞在PERFECT時，擺出特有的勝利姿勢。

新作介紹篇

ACT

バチャルファイター2

VR快打Ⅱ

發售中・¥6800・發售廠商／SEGA

NEW SOFT

耐心等待終有善果!! 太帥了!!

1 加入了各種文字表示

到上個月為此公開的版本中，只有體力表和對電腦戰時的計時器之表示而已。如今，在比賽前後，均加入了文字的表示畫面，使它更接近原創的新版本。而「LET' S GO！」的語音是和大型電玩ＶＲ快打２相同的，因此，能夠把大型機台上的殺戮氣息，直接地帶入遊樂器中。



▶挑戰者加入的英文表示畫面。



▲比試前會有READY的英文字出現在畫面上。



▲對電腦戰的接關字樣也出現了。好像越來越像大型機台！

2 加入了打擊判定法則

到目前為止，各角色也只有擁有摔技的打擊判定而已。這次，總算加入了其他技巧的打擊判定了。防禦姿勢、蹲下、搖搖晃晃的動作等等，現在在SATURN上也能看得到了。而在本作中若一不小心，影丸的頭飾會被打掉。現階段中，並未做完全的調整，所以在感覺上，會感到角色的動作十分生硬，不過１／60秒的動作細緻度則和大型機台是一模一樣的，這是不容置疑的。為了呈現和大型機台一模一樣的感覺，調整動作會一直持續下去。


◀能否戰勝對手，全看你的技術了。


◀吃了一記裡門頂肘而東倒西歪的伍爾夫。

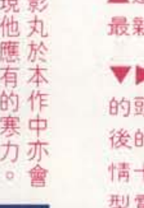
3 角色的品質大幅上昇

每個月每個月公開的SATURN版角色，一直不斷進化，彷彿好像原創角色一般。特別是陳佩，與ＡＭ秀中所展示的畫面相比，簡直是有天壤之別，很容易就分的出來。另外，新登場的JACKY也很醒目。


▲這是陳佩的最新完成畫面。


◀影丸於本作中亦會展現他應有的寒力。

▲對電腦戰時的一人玩模式。




▼▶右邊影丸的頭飾取下來後的狀態。表情十分接近大型電玩。

這是五個模式的詳細一覽表

模式	說明
對戰模式	兩人對戰模式。比原來的一人模式更富有趣味性。相當適合練習各角色的特技。
電腦模式	基本上是和ARCRDE模式相同，只是電腦的學習技巧能力，更上了一層樓。
段位模式	段位認定模式。使用規定技巧的次數，KO時間等來總合判斷其使用角色的段位。
淘汰賽模式	從10中挑選出５人出來，進行淘汰戰。是SATURN版的新模式。
觀戰模式	能夠觀看電腦是如何地使用各角色戰鬥。好像是觀看一齣精彩的工夫片一般。

NEW SOFT

新作介紹篇

ACT

ドラゴンボールZ真武鬥傳

七龍珠Z真武鬥傳

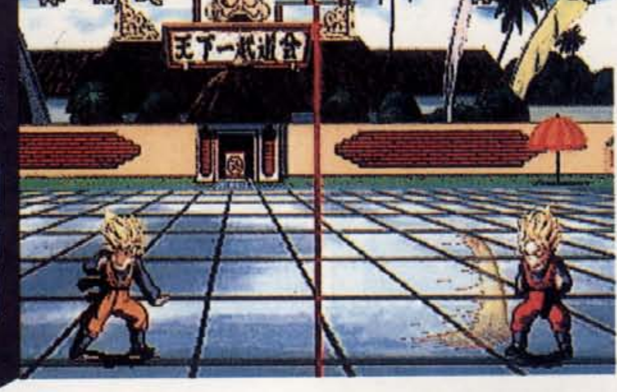
發售中・¥6800・發售廠商／萬岱

27位角色進行史無前例的超級大作戰

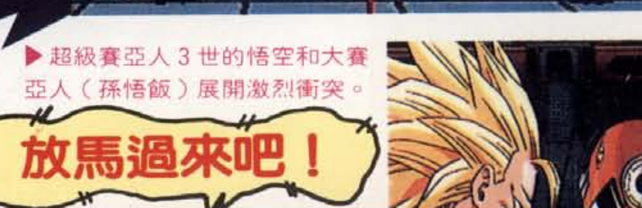
完成最終進化!!
七龍珠系列的新動作格鬥

超任和MEGA DRIVE上的格鬥遊戲「七龍珠Z」，在SATURN上以超高級的性能，大幅度的進化了。基本上，系統維持原樣，增加了角色數、動畫必殺技、協力技等，這些追加使演出方面強化了不少。另外還有不少的新點子被採用，使得七龍珠戰士們的戰鬥更加白熱化了。

Z戰士們的超級大決戰!!

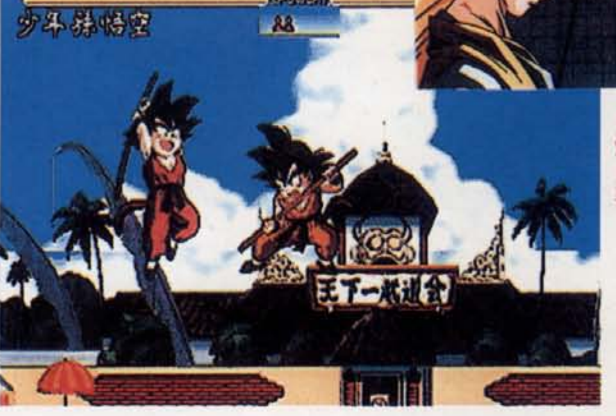


◀戰場分割系統依舊存在。各位戰士都可以在廣大的原野上飛翔。



▶超級賽亞人3世的悟空和大賽亞人（孫悟飯）展開激烈衝突。

放馬過來吧！



◀SATURN的機能大大的提昇，必殺技的表現亦趨多彩多姿。

七龍珠系列上登場人數最多！

這款遊戲可以使用的角色總數，與已經發售的超任和MEGA DRIVE版比起來，大大地增加了不少。原作上新登場的角色，當然SATURN版上也有。此外，同樣的角色也有少年時的模樣可以使用。



▲孫悟空VS少年孫悟空!? 真的能同角色一起對戰嗎？

超迫力的動畫必殺技！

本款遊戲的魅力之一在於各種超迫力的必殺技，更具有超超超級的迫力了。必殺技有通常必殺技，更上一層的呢是具有超級威力的動畫必殺技。而這次SATURN把動畫必殺技的演出展現無遺。



▲和原作一樣的必殺技，全部都能使用，十分華麗。

豐富的遊戲模式

SATURN版上有天下第一武鬥會模式、對戰模式、單淘汰戰模式等原本前幾版就有的模式，另外，還追加了新的遊戲模式。只是到目前為止，有關於新的遊戲模式詳細內容，製作小組並未發表。



▲本款遊戲中擁有多種多彩多姿的模式可供玩家選擇。

SATURN版上的背景處理

超任版上新加入的「戰場分割系統」，獲得了不少玩家們的讚賞及好評。何謂「戰場分割系統」呢？就是以兩位主角為中心，依照彼此間的相對距離來將螢幕分割為二，因此可以表示任一方角色的所在位置。



▲在多種不同的場所展開激烈戰鬥。

新作介紹篇

ACT

FEDA～エンブレム・オブ・ジャスティス～リメイク！

王者之師

發售中・￥6300・發售廠商／亞諾曼

NEW SOFT

高品質的遊戲將是今後發展的主流！

這款STAURN版的「王者之師」，是隨著故事進行，而在2D的地圖畫面上不斷地來展開戰鬥，這也就是一般所謂的「SRPG」。當初這款遊戲是在超級任天堂上發售的，而這次在SATURN上重新出擊。基本上這次在整體系統上並沒有什麽太大的改變，不過在超級任天堂版上受到很多批評的地方，像是故事太難了解、遊戲的處理速度等等，故SATURN版中都已改進，使得整體的完成度更高了。除此之外，在開場畫面及遊戲進行的途中，都加入了全新製作出的展示動畫，而且STAURN版還多追加了兩名新角色，看來這次「王者之師」的再度出擊，將會很有看頭。

開場畫面及遊戲進行的途中，滿載了全新的展示畫面喔！



這是STAURN版的動畫畫面，會在各個重要段落插入，而這個畫面是主角之一的艾因的雄偉之姿，看起來十分精緻。



史克迪里亞大陸，新創世紀3年。由於「只有特定的種族才能登上階級制度的頂點來君臨天下」這種思想的產生，因此擁有強權的帝國也隨之產生了。之後，其他抱持反對意見的種族，不是受於情勢被迫加入反亂軍，就是遭到了迫害和肅正。

布萊安・史迪爾巴特，是帝國所屬的一名士兵，每天都是重複著撲滅反亂軍的生活，不過漸漸地，他開始對帝國的這種想法開始抱持了疑問。「我所真正想追求的社會，難道就是這種的嗎？」因此，他在某一次的作戰行動之中，將所屬長官給殺了，因此在軍事法庭之中，被判決處以極刑……

和帝國軍接觸後▶進入戰鬥地圖

每一個場景都有任務

一觸即發！

在整體地圖的移動之中，如果接觸到敵部隊的話，就會立刻展開戰鬥，且各任務都有其過關條件（不一定要完全符合，有些只影響稱號）



在戰鬥地圖中，基本上是我方和敵方一個一個輪流行動，而因為敵方也蠻聰明的，故須考慮到角色的特性和戰略才行，此外，布萊安和艾因被打倒時就遊戲結束（其他角色則是被送往收容所）

要好好思考戰略慎重來行動

用多彩多姿的必殺技和魔法來展開戰鬥



和敵人的戰鬥畫面也是用這種很有迫力的動畫來展開，而且是每個人都有自己專用的動畫會出現。而戰士系還是以直接攻擊為主，用威力較強的必殺技（消費MP）來和對手一決勝負。

▼戰士系的角色登場



◀魔法使系的角色



魔法使和專門來進行回復的角色，幾乎都不能進行直接攻擊，不過卻可以使用MP來攻擊距離較遠的敵人或是拯救瀕死的同伴，雖然在體力方面稍弱，但他們還是戰鬥中所不可或缺的戰友，注意在戰鬥地圖中要配置在敵人攻擊不到的地方，將會更有利於我方的攻擊。

NEW SOFT

新作介紹篇

RPG

眞、女神轉生 デビルサマナー

真女神轉生

發售中・￥6800・發售廠商／亞特拉斯

在街道之中來回發現探尋線索！

「女神轉生」系列最大的賣點，就是3D迷宮以及會使用東京實在的地名，洋溢真實感的舞台設定。拜這個之賜，使得在這款遊戲中登場並且以主角自居的玩家在進入遊戲的時候，就彷彿將恐怖帶入真實的世界之中。

而這一次的「真女神轉生」由於次世代主機強大的性能，使得遊戲與現實之間的差距大幅度的縮小。

探險！惡魔之街！

◀在地圖上見得到的都市，分為好幾個街區，玩家則在上面移動。

在市區內拜訪市民

武器屋



▲此人是軍事狂熱者，可以向他購買各種防具哦！

▲在這個偵探事務所中可以記錄或是得到各種情報。



◀這一家古董店在不同場合下會販賣回復，或是補助系的道具哦！

令人期待的3D迷宮公開！

在前作中即大受玩家喜愛的3D迷宮畫面，在新作中進化得更加的細緻了，同時也更接近於真實。而整個畫面完全以多邊形構成，更是具有超大迫力！尤其是在這種詭異的氣氛上遭遇惡魔時，恐怖感200%倍增！這一次所揭載的3D迷宮畫面，是住宅大樓中的內部。除了人工的迷宮之外，木頭所構成、或是由森林所構成的也會陸續登場。如此真實的3D迷宮畫面，不知玩家在進行遊戲的時候，是不是會以為自己是陷在迷宮裡出不來了呢！



▲這裡是朝著東邊的方向。路的盡頭到底有著什麼呢？

▶這裡則是朝西方。雖然是利用間接照明，仍是漆黑一片。

◀朝北側的畫面。實際上還會加入「方角」、「階層」等地名。

▼向南側的方位。從窗外射入些許陽光，有一股詭異的氣氛。

新作介紹篇

NEW SOFT

RPG

ガーディアンヒーローズ

守護者列傳

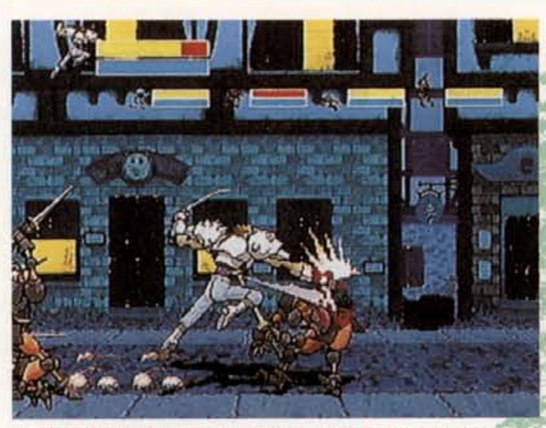
96年1月26日發售・￥5800・發售廠商／SEGA

這就是傳說中的格鬥RPG

在MD版中以「銀河快槍手」等等嶄新的動作遊戲而聞名的TREASURE公司，這次終於在SATURN上推出了新作。

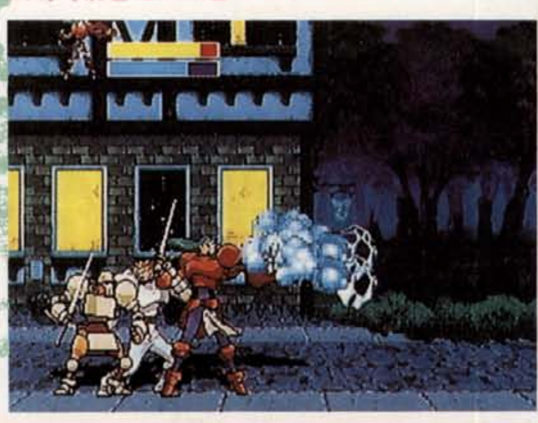
這一次的作品，採用了橫向動作遊戲的要素，而呈現出全新風格的動作RPG。除了可以兩人同時進行橫向捲軸模式外，還可六個人同時進行對戰格鬥哦！而且為了體貼玩家，更準備了各式各樣的模式哦！

用劍和魔法的大亂鬥



▲使用劍的格鬥遊戲。運用力量和技巧來打倒敵人。或許在意外的地方隱藏著特殊的謎題。

▼使用魔法來攻擊敵人，且一定要好好的瞄準，則有可能會錯失機會而吃下敗仗哦！



爲各位公開故事和序盤！

故事是從因為一個男人的野心，而使得一個魔法國家風雲變色開始。為了要引導手持藏著魂魄之劍的四個冒險者，王國的女騎士「喜內娜」，以及追逐著她的二個王國士兵在這個時候出現了。而玩家可以在主角的「喜內娜」和冒險者的「航」中選擇一個適合自己的來進行遊戲。

遊戲的故事進行，會隨著玩家的行動，而產生不同的變化，也有不同的結局。因此，多玩幾次以後，就可以享受不同的結局，可以說相當的有意思哦！

喜內娜

航





▲建築物著火了，在這之外，還有無數的士兵在等著！

伙伴會增加哦！



兩個人合作吧

◀BOSS級的角色登場，壓倒性的體力令主角們喘不過氣來。

ドラゴンフォース

屠龍戰記

'96年預定發售・價格未定・發售廠商／SEGA

大規模戰鬥的訣竅就是掌握時機

這一次為各位介紹大迫力的戰鬥畫面！雙方的戰力分別是一百人對一百人，也就是說共計二百個戰士在狹窄的畫面中亂鬥，怎能不教人感動得痛哭流涕呢？除此之外，每一個武將各有其必殺技，當使用出來的時候，畫面會變得無比的華麗哦！必殺技有分為對武將技以及對士兵技，除了攻擊技之外，當然還有回復技，而且每一個技巧都有不同的視覺畫面～哇！這也實在是太誇張了！不管怎麼樣，這一款「屠龍戰記」所展現出來的爆炸性的華麗畫面，絕對是以往的遊戲所見不到的，此外，不論你是醉心於運籌帷幄的ＳＬＧ遊戲，或者是僅止於享受殺戮快感的動作遊戲，它都能滿足你的需要。識貨的玩家千萬別錯過了哦！



武將的必殺技大公開！

接下來為各位介紹傳說中的必殺技。到底是誰的必殺技，以及有什麼樣的效果，目前還不能確定，但每一個必殺技都十分華麗這一點是無庸置疑的。至於下面所看到的超迫力畫面，我只能說「我真的輸給它了～」然而這樣的必殺技到底有什麼樣的效果，實在想早一點知道！

▶哇！怎麼回事～？武將的肩上怎麼會發出豪光？究竟會發生什麼可怕的事情？



選擇武將以組合成師團

在地圖畫面中，先選擇數個武將以組成師團，然後以這個師團為中心指定一個目的地，接著向地圖上的目標進軍。在行進的途中當然還可以改變目的地。玩家必須參考武將的經驗值和其在戰鬥中的勝率以組成師團。



▲從師團的武將中決定師團長的人選。依其和敵方師團長的因緣，而可能產生無法預料的情節哦

在各式各樣的地域上展開戰鬥

戰鬥的舞台，除了森林之外，還有各式各樣的地形。城內當然不在話下，連被太陽晒得滾燙的沙漠，極寒地帶的雪原等等…都是玩家不得不經過的考驗！



▲一旦被攻入城內，殊死戰是絕對無法避免的。

在各種地形上戰鬥

也會出現這樣的場面哦！

嗯…對於武將的必殺技，也會發生這樣的事情哦！從武將身上發射出藍色的光芒，想必一定有什麼特殊的作用吧。例如像是遺跡這一類的場所，由於和故事本身有相當深的關係，到目前為止還不是很清楚，不過我一定會努力的把它想出來的！

▲▶像是在遺跡之類的場所中，武將一放出藍色的光，射中的地方便會變暗。



新作介紹篇

RPG

アルバードオデツセイ外傳

英雄聖戰外傳

'96年預定發售•價格未定•發售廠商/SUNSOFT

NEW SOFT

由超任的原作所衍生出來的外傳作品

在超級任天堂版中十分受歡迎的「英雄聖戰」，於此將有外傳在SATURN這登場了，不僅繼承了前作的畫面及世界觀，且這ＲＰＧ加入了ＳＬＧ的要素，所以有位置的排列出現。此外遊戲是由兩部所構成的，而每一部都可以衍生出壯大的故事。



▲會有各式各樣的事件發生。

以２部劇情構成的遊戲內容

勇者亞爾霸特的戰鬥之後數百年，是個人類和怪物彼此共存的時代，不過由於惡鬼破壞了協定而襲擊人類的村莊，使得派克和雙親遭到了死別。

和萊亞的相遇！



▲遭到了惡鬼襲擊的卡爾米雷特村，派克的雙親都被魔劍法迪所殺，而派克則因為萊亞剛好從空中經過而得救。

和邪惡且擁有強大力量的敵人們進行戰鬥

由於有「不滅的皇帝」之稱的拉德里亞復活，使得安寧的生活起了異變，而派克為了救出被拉德里的屬下貝爾那德所石化的萊亞，開始冒險。

▶在故事進行中才會發生很多事件…



艾爾汀３兄妹的傳說

在從前的時代，魔法王國法爾卡斯達遭到了古代龍拉古的襲擊，不過隨後由艾爾汀３兄妹打倒了拉古。

不過，３兄妹的次男拉德里亞，卻為了爭奪從拉古屍體中出現的魔劍而展開了另一場爭鬥，不過，這３兄妹的戰鬥最後因為妹妹法迪將自己的肉體變為聖劍艾爾汀而閉幕，不過在漫長的時光流逝之後，又出現了變化…



◀新的冒險開始了。



▶魔劍也隨之復活了。

各個角色均會有動畫演出的指令型式戰鬥模式

戰鬥和一般的ＲＰＧ戰鬥模式差不多，還是採用指令選擇式來執行，不過角色表示則是採用側向視點，且動作都是由動畫來表現，舉凡像是攻擊、防禦、道具或魔法的使用、遭受攻擊後瀕死狀態及無法戰鬥等情形，都具有很豐富的動作模式。此外，各個角色會配合動作而叫出聲音，使整個戰鬥充滿聲光效果。



攻擊

▲輸入指令之後，輪到自己行動時，就會往敵人接近並進行攻擊。



特殊攻擊



遭受攻擊



回復魔法

NEW SOFT

新作介紹篇

STG

LUNAR~THE SILVER STAR

銀河之星

預定96年發售・價格未定・發售廠商／角川書店

SATURN版的「銀河之星」終於開始製作了！

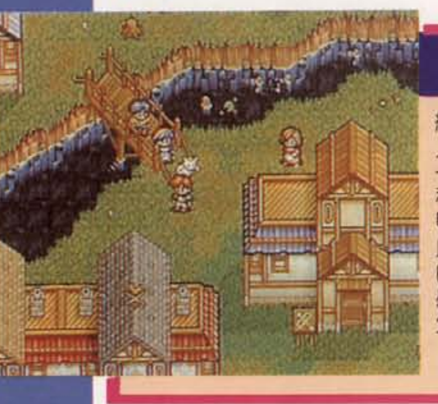
這次，為各位玩家來介紹「銀河之星」的最新畫面，在以下４張照片，比起當初的MD-CD版，相信玩過的玩家都知道畫面到底比起以前進步了多少。

「啊，這難道就是那個地方嗎！」玩過了MD-CD版的玩家大概看到這些照片後，都會有這種想法吧！而且還有更驚訝的在後頭，就是雖然SATURN和MD-CD版的標題、舞台、設定等都一模一樣，不過好像還準備再加入一些「原創」的東西…。

LUNAR冒險的開始

在ＬＵＮＡＲ的大地上，寧靜、安詳的山中之棧布魯古，隨著春天的來臨，正在準備著一年一度的「女神祭典」，而少年阿雷斯和他的青梅竹馬露娜，每天在泉水邊為了祭典而練習。不過實際上，阿雷斯的心中卻非常渴望去冒險，因此每天都跑去達因的墓前參拜，而達因是一位馭龍使，不僅是村中的英雄，而且也是當初魔法世界的象徵，拯救了世界的四英雄之一。但是最近阿雷斯有了冒險的機會，因為友人拉姆斯準備往白龍的洞窟去探險，而這個洞窟，從來就沒有人進去後還能活著回來，不過唯一的例外，是和現在阿雷斯同年齡時的達因，而阿雷斯似乎也受到了達因的影響，燃起了往白龍的洞窟去挑戰看看的決心…

新生「LUNAR」的世界



村莊中

這是主角阿雷斯的故鄉及開始旅行的布魯古村，當然在SATURN版中，畫面變得更為精緻且美麗，不僅建築物都變成了兩層式，且深處的泉水和山道，都是用這種風格來畫的，給人一種明朗的感覺。



5

在原野之上



就如同所看到的，不僅重現了蜿蜒的河流，而且山上也加上了積雪的裝飾，使得畫面整體的感覺更好，以前因為色數而不得不刪掉的東西，如今在SATURN上都得到解決了，此外這回在原野上不會遭遇戰鬥，可以安心的移動了。

在洞窟之中



這次在洞窟的內部構造方面，也變得更加的立體，和原來MD-CD版的效果幾乎完全不同，而且這次的戰鬥系統也做了修改，變成只有在洞窟或迷宮中才會發生戰鬥，且模式也是當遇到了怪物之後，才會進行戰鬥。



新作介紹篇

STG

エアーズアドベンチャー

魔境英雄

預定96年發售・價格未定・發售廠商／GAME STUDIO

遠藤雅伸與永野護所執行製作的強力RPG

原野型視點的RPG已經昇華變爲迴轉視點的超迫力畫面!



前一陣子暫稱為「魔境英雄」的這款RPG遊戲，如今終於確定卡名了。而且遊戲的系統是連初學者都可以很容易了解的指令式RPG，不過戰鬥畫面則是採用迫力滿點的3D畫面，不論在怪物的動作或是視點的移動等方面，都是追求過去從來未曾出現過的情形。



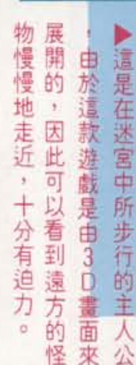












充滿了流暢的迴旋立體感的視點!

以十七世紀的歐洲為舞台來進行的大冒險!

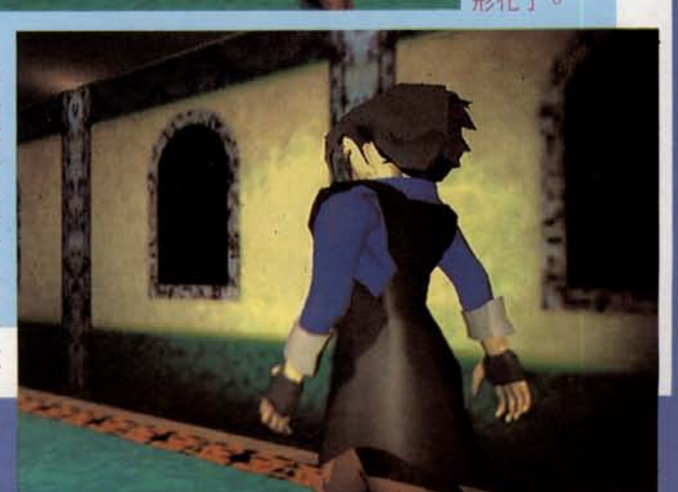
主人公是個擁有美貌、膽量，及過人財力的18歲青年，但由於沈溺在放蕩的生活之中，在為所欲為之下，被送上了斷頭台，不過公主柯琳卻在他處刑前將其救了下來，而由於這種相遇，使得兩人結下了不解之緣，開始冒險。



室內的行走!

◀▲和怪物在對決的主人公，和插畫比較起來，的確是將原畫忠實地多邊形化了。

▶這是在迷宮中所步行的主人公，由於這款遊戲是由3D畫面來展開的，因此可以看到遠方的怪物慢慢地走近，十分有迫力。



NEW SOFT

新作介紹篇

STG

グオヴァディス　バーチャコップ

超時空爭霸戰

發售中・¥6800・發售廠商／グライム

以未來宇宙為舞台的ＳＦ型模擬ＲＰＧ

重視遊戲劇情而作的遊戲

「為什麼，親朋好友一定要相互戰鬥呢…？」以上述的台詞為主題，描寫愛、勇氣和友情，並關懷人類的ＳＦ小說。這遊戲劇本是由活躍的小說家上原尚子所寫的。因此，基本上這款遊戲就是一部科幻小說。針對重視故事劇情的你，這款遊戲約有50%的容量用於故事劇情的進展。主要是以主角「哈爾」為核心，包括朋友、上司、部下、以及敵人之間，所發生的事情，均以對話形式來表現。是故如此具有高戲劇張力的模擬遊戲，絕對可以使你感覺到身如其境之感。



▲到底會以那種劇情進行遊戲？

熱情的人們和軍事國家的關係…

採用多重結局

故事的進行途中會產生分歧，戰鬥情勢也會因不同的進行路線而有不同。當然，結局也是具有多重性，現在已知有４種不同的結局，其中最完美的結局預計會有大約５分鐘左右的動畫，作為真正結局，請玩家們拭目以待。





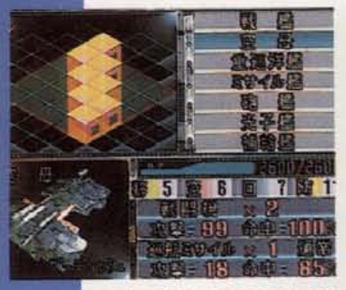


具完美結局的原創性動畫！



遊戲兩大要點—模擬模式與故事模式

以故事模式展開遊戲，或和艦隊展開艦隊模擬戰方式交替進行遊戲。另外，模擬模式更分成主要任務、地圖移動以及戰鬥畫面等三項。因此，要使遊戲進行的順利，得在主要任務畫面時，聽取簡報，並記下重點，並且在地圖畫面上，小心部署兵力，如此才能順利地達成任務。



▲也可進行各項不同數值的細部設定。



故事模式





▲移動至同伴所在的場所，展開對話來進行故事模式的劇情。

戰鬥模式





▲主要任務、移動地圖、戰鬥畫面三種不同模式交錯進行。攻擊方式是以即時性的系統施行，並展示出華麗的戰鬥。

新作介紹篇

STG

バーチャコップ

VR戰警

發售中・￥7800・發售廠商／SEGA

各場面都是大型電玩的完全移植

不僅是遊戲畫面變得更漂亮了，而且狀況和設定也是完全由業務用機種中忠實的重現，在這裡公開了幾張遊戲中的連續照片，如果是曾經玩過業務用機種的玩家，應該立刻就可以明白到底是怎麼樣的忠實再現，而沒有玩過的玩家，看了照片後，也大概可以了解是如何的情況。

至於說到玩這個遊戲時的快感，當然還是在緊急的狀況之中，能夠正確的來判斷並擊倒敵人，而這種情況就不是單純的僅由畫面就可以表現出來的，必須要真的自己玩過才能知道，不過在看了這幾張照片之後，相信各位應該不容質疑這款移植作品的完成度。



◀敵人以顯示器當盾。

◀木箱之中會不斷地有敵人出現並展開偷襲！

能體驗和業務用相同的畫面

在這次所介紹的連續照片，是在業務用機種中也常常可看到的地方，像這個在第 3 關中，敵人會出現的地方幾乎全記下來後，玩起來就會輕鬆許多了，不過相對的，當初玩這個遊戲的緊張感也就漸漸冷卻下來了，因此，還不如來直接觀察畫面上的變化，才能真正地體會那種刺激。

在舞台方面，不僅是要儘量地來接近業務用版，此外，在SATURN版中也加入了一些原創的部分，像是段位認定模式這種東西存在的話，就可以來測試自己的技術，並訓練自己能更上一層樓。



◀爲了獲取高命中率，可以藉此來訓練或展現技術。

由暗門朝中心前進



用鐵桶來突入

在停車場的舞台中，要一面破壞破壞木箱，並一面找機會來突入車上。





▲顯示器的情形。





▶百葉窗的碎屑和玻璃的碎片等細微的部分都忠實再現。



NEW SOFT

新作介紹篇

STG

3Dポリゴン（暫名）

3D大作戰

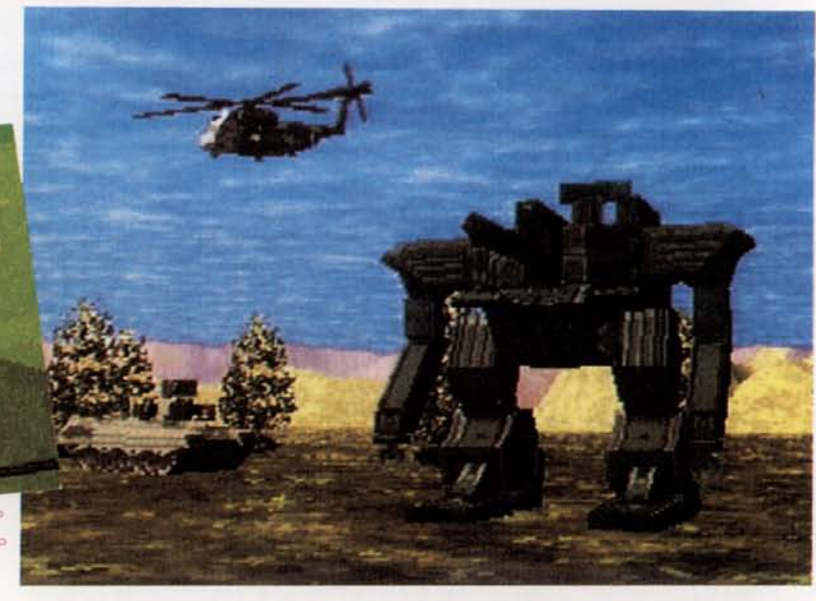
發售日未定•價格未定•發售廠商／SOFT BANK

眞實、緊張的近未來戰鬥遊戲！

以近來來為舞台所展開的硬派3DSTG射擊遊戲，如今將在SATURN上登場了，戰鬥的舞台是在西元2015年，玩家則是變成了日本國外部隊所屬的駕駛員，操縱著目前最新、最強的機器人兵器，將在世界各地來進行戰鬥，而且遊戲中共8個舞台，有平原、雪地、沙漠等等，好像聽起來都是十分有趣的。此外，由於每個舞台都是由多邊形所構成的，因此玩家可以在其中自由的來回行動，而在一個舞台之中，由於聽說敵方和我方加起來最多可能有一百架兵器能夠登場，因此攻略的模式大概也就有無限多種了，可以不斷地重複來嘗試，不會一下子就玩膩了。



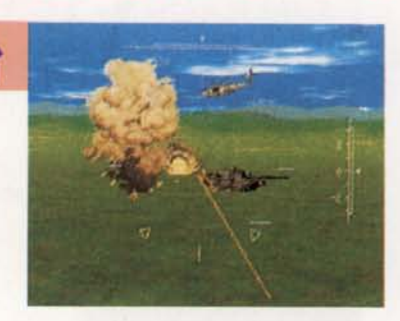
▲畫面感覺上是由機體內往外眺望。隨著自機的移動，視點會跟著變化。



西元2015年的世界環境

————政治

由於政治情勢的變化，使得政治、軍事、經濟的地區聯合化不停地進展，而其中有力的聯合共有泛歐洲連合、美洲自由貿易地域、亞洲太平洋共同體及非洲統一機構4個。



————兵器

95年最新兵器，現在已經淪為第5線的兵器，而第一線的兵器，則是以機器人兵器和武裝直升機為主流，而由於這些3次主機動兵器的出現，使得過去的裝備和作戰思想來不及轉變。





新作介紹篇

STG

ダライラス外傳

太空戰鬥機外傳

發售中・￥5800・發售廠商／泰德

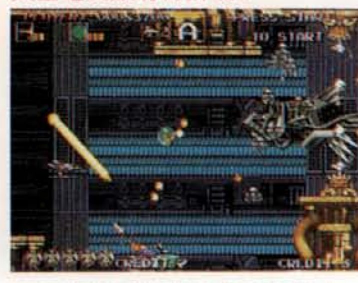
超級ＳＴＧ名作完全移植！

這一次的故事，是從第一作「太空戰鬥機」中W－ZONE 結束以後開始。從化成死寂的星球「達瑞俄斯星」逃出來的人們，雖然有返回故鄉的決心，但不幸的卻被來路不明的敵人「錫魯巴霍克」隊所擊落。因此，為了全人類的和平，最後的兩架戰機決定要邁向「錫魯巴霍克」的戰場。

自機的威力提昇部分和舞台選擇等等基本的系統大致上和前作一樣，但是，其頭目的種類以及舞台的變化性則大幅的提升了。更值得一提的是，這一次還加入了多種類炸彈，以及中頭目也可成爲伙伴等等嶄新的要素。而兩人同玩的部分更是必定納入的設定！ＳＳ版和大型版相比可是一點也不遜色哦！



▲相當令人震憾的爆破場面，與大型電玩版有得拼哦！



▲這傢伙是中頭目「尼基斯」。記得要瞄準頭部。

ZONE A

遊戲的最初是從ZONE-A一「達瑞俄斯星」的都市開始。在這個地方，敵人會不斷的侵略過來。如果可以讓在途中出現的中頭目「尼基斯」作為伙伴的話，就可利用其火焰攻擊痛擊敵人哦！



選擇一個喜歡的舞台

「太空戰鬥機」系列的最大特徵，就是分歧點的舞台設計。過關之後，就可以在兩個分歧點中選擇其一。



◀通過了ZONE-C之後，接下來可以選擇ZONE-E。

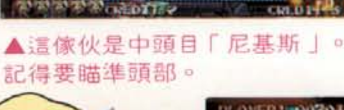
讓中頭目成爲伙伴

在本作中新登場的系統。只要準確瞄準中頭目的控制球射擊，不論回收那一個都沒問題！





▲▶終於變成伙伴了。中頭目的攻擊力真是高啊！







強力黑洞爆彈



◀能夠將小嘍囉吸進去，還能對畫面敵人造成損傷。



黃金食人妖

突然出現，破壞支柱的兇暴中頭目。它的弱點是口部，但要注意粒子砲。記得要擊碎魚鱗彈。

NEW SOFT

新作介紹篇

ACT

北斗の拳

北斗神拳

發售中・¥5800・發售廠商／帕布雷斯特

傳說中的男人「健四郎」在SS上復活!

目前對於遊戲全部的內容還不是十分的了解，但是對於故事以及系統的部分已經有了相當的掌握。首先，這款「北斗神拳」的系統是由故事模式以及戰鬥模式所構成。故事模式是完全以動畫的方式所展開的；而戰鬥模式則是指令選擇的方式所進行的動畫戰鬥。這其中某些部分的故事是，原作的完結篇之後才開始設定的，因此，如果你是原作迷的話，可千萬不能夠錯過了哦！至於遊戲故事的監修方面，不消說當然是由頂頂大名的武論尊來擔任！



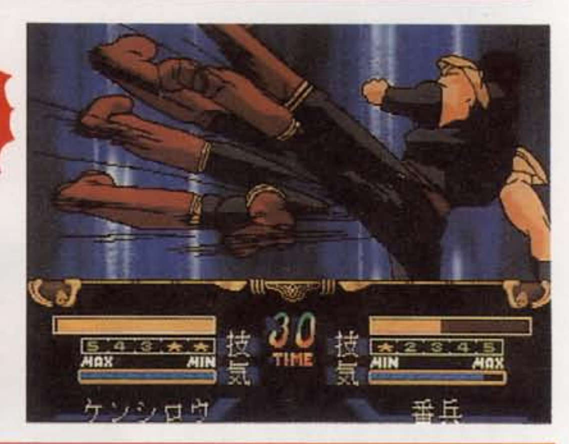


掙扎



爆裂





驚人!!

驅使超美麗動畫的兩個模式

不論故事模式或者是戰鬥模式，東映動畫都使用了其自行開發的數位動畫系統「CATAS」！因此可以清楚而且流暢的展現華麗的動畫。此外，在戰鬥模式中，玩家可以使用登場的角色來進行雙人對戰哦！



▲精緻的畫面，只有SATURN才能表現的出來。

大迫力的戰鬥

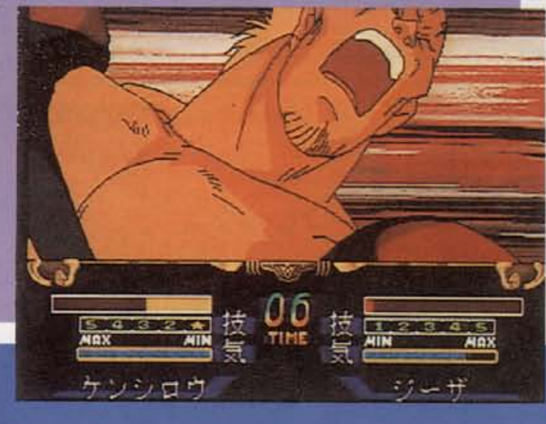


戰鬥系統的流程

從一開始就要輸入指令了。指令最多一次可以輸入五個，根據畫面下方計畫表所顯示的地方，而可以選擇可使用必殺技的種類也會不一樣。當然，如果輸入的必殺技不到五個也沒有關係。接下來就是連打A鈕以聚氣。越先集氣的一方可以先制攻擊。

▼戰鬥畫面也是異常的美麗，而且操作方法非常簡單，絕對是一學就會。





故事系統的流程

健四郎在琳和巴特的面前消失了，然而時光不停的在流逝……。受重傷而瀕死的巴特因為受了健四郎的暗中幫助，傷勢漸漸痊癒，而可以和琳步向結婚禮堂。然而，在這兩個幸福絕頂的人面前，卻出現了一群由假面男所率領的武裝集團。假面男說「流著天帝之血的琳，必須要順從黑暗的北斗」。接著，抵抗的村人們，就在巴特的面前一一的被殺……。



▲健四郎為了要調查北斗無名拳，而向北斗之谷邁進。而配音當然是由神谷明擔任。

新作介紹篇

AVG

サクラ大戦

櫻花大戰

96年預定發售・價格未定・發售廠商／SEGA

充滿魅力的櫻花大戰大受矚目



新感覺的ＡＶＧ和ＳＬＧ

遊戲系統分大部分的冒險型式，以及小部分的戰略模擬型式。玩家在主要的冒險部分可以和秘密部隊「帝國華擊」的成員（全部皆為女性）對話。此時，隨著不同的選項，故事會產生微妙的小變化，和主角對話的女性，其心情也產生不同的變化。這些心情的變化，在下一部分的模擬模式下，會影響她們的戰鬥能力，因此身為主角的玩家可要慎重選擇對話選項。





帝國海軍少尉

帝國華擊團「花組」的隊長，和六位隊員展開壯麗的冒險情節……。

世界觀

以時髦的大正時期爲舞台

遊戲舞台是大正12年帝都——東京。怪僧一天海率領的黑之巢會，為了復興德川幕府，實現顛覆國家的理想，正暗地展開行動。為了對抗這群以妖術為主的組織「帝國華擊隊」的團員們均驅動靈力與之對抗。這是以大正時代為背景，機械、妖術交錯而成的世界。



機械

以靈能源爲動力的光武！

「帝國華擊隊」乘坐的主角機械人「靈子甲胄・光武」在很久很久以前，是美國所開發出來的兵器，由日本的神崎重工企業自美國輸入後，加工改造而成的。其蒸氣機關部分改變為以靈能源為動力，是為了使「帝國華擊隊」的超能力者搭乘而改造的。因此，帝國華擊團有了它後就無往不利。基本上，它是一種裝甲裝備。駕駛員從前方進入內部，操縱戰鬥裝。現階段帝國華擊團的７人小組各有其對應顏色的光武。當然，敵人方面也有以妖術為動力來源的甲胄登場，仍是為了不和這些女性們失去同等立場而設的。因此，本著人生而平等的道理，男女平等的條件也慢慢進入了遊戲中，所以女性的勢力漸漸抬頭囉！







◀▲「光武」的連續動作圖。多麽美麗的ＣＧ啊！

美少女

「帝國華擊團」六人組活躍

「帝國華擊團」的組織，是為了對抗使用妖術的黑之巢會而設立的，隸屬於海軍，編於海軍中將下的部隊。因軍部上層強烈打壓女性進入軍隊中，因此她們不屬於正規的軍方組織，而是一支秘密的部隊。







北辰一刀流的使用高手。腰間插著的是靈劍「荒鷹」。戰鬥服是櫻花色。



桐島
剛那



沖縄出身的拳法使用高手。被評判為怪力無雙，但是她的性情卻很溫柔。

AVG

3×3EYES~吸精公主~

三隻眼吸精公主

96年預定發售•價格未定•發售廠商／日本クリエイト

受大家歡迎的漫畫遊戲決定移植!!

現正在講談社的青年雜誌中連載的「3×3EYES」要以SATURN的軟體發售了。本款遊戲首先是在個人電腦的WINDOWS上使用的遊戲軟體。今年8月也移植到了PS上了，使得SATURN的玩家大大地懊悔不已。可是，有失就有得，SATURN版的開發公司——日本創造，把畫面重新製做，追加了新的鏡頭，比起以往的版本更完整了。

聲優陣容超強・遊戲全語音

共費時5日，將所有的對話台詞全部錄製成聲音檔案，這些聲音檔案長度約有10個小時左右。演出者均和電視卡通系列一樣。辻谷耕史飾藤井八雲，林原惠飾佩。三隻眼，其他如西村智博、折智愛、小森生美等人均參加演出。

SATURN版有80處以上修改

SATURN版把視訊及動畫加強了不少。增加了50個鏡頭以上，還將原有的舊鏡頭重新加強，令人目不暇給！

集結超豪華的開發小組

原作還是高田裕三的啦。宮島徹（少年雜誌週刊編輯部）是擔任構成。劇情、角色設定是南町奉行所。腳本是由山崎理擔任。作畫監督是西山正典老師所擔當。

南町奉行所專門製作動畫

南町奉行所製作過「戰國奇譚妖刀傳」、「東京拜斯」、「黑暗神傳承武神」等，OVA動畫。而目前最新作的OVA動畫就是「真・女神轉生」。



八雲和怪獸的戰鬥畫面想像圖。玩家仔細看也能馬上明白，以動畫的賽璐璐片原畫處理八雲的動作，阿米巴蟲狀的怪獸就以CG風格的方式來表現出來。在SATURN版上，會以大家一個統一、融合的真實、不凸兀的感觸。



八雲等人的敵人——婪妃。其配音者是配「羅德斯島戰記」中卡拉一角的榊原良子。聲優的豪華陣容也是這款遊戲的重要資源之一。因為配合各個角色的形象，而起用不同的聲優，才不會給人不協調、不搭軋的感覺。



這一幀畫面完全是想像中的畫面，實際的遊戲畫面和圖上略有差異。此外，視窗部分也有了若干改變也說不一定。PS版以其優秀的品質自誇，可是SATURN版卻宣稱會比PS版做得更好。

故事概要

本款遊戲的流程有2：①返老還童事件……四川省內地的小小村落中，喝過村中泉水的人皆回復年青，此等奇妙的現象發生。②大樓腐壞事件……經由風水鑑定後，在最有利的打樁點上所建築的大樓，繁榮後卻發生了腐壞事件。玩者以八雲的身分選擇其中一項事件，前往解決。解決之後，另外一項事件也會發生，讓八雲前往解決。

新作介紹篇

AVG

スナッチャー

攔截者

發售日未定•價格未定•發售廠商／柯拿米

名作「攔截者」SATURN版移植中

此次 SATURN版移植後，增加了圖像的色數，更因為場面迫力的關係，這款大幅度的修正的攔截者，正朝玩家們襲來。因為這一款遊戲標題發表較ＰＳ晚，所以在SATURN版上會加入一些原創的要素，請耐心等待。



▲比PCENGINE版更好!!



◀JUNKER專用火器・衝擊槍。奇里奇手握著衝擊槍的畫面，在次世代機上更顯亮麗!!

和奇里安共同並肩作戰的JUNKER伙伴

這座新興神戶市，是攔截者出沒的城市。而這座新興神戶市在其功能上已設定與周遭世界隔離，因此 孤立無援的「JUNKER」隊員們，為維護這座城市而與攔截者戰鬥。



▲城市中央的JUNKER大樓。



約翰強克 吉布森
搜查官之一，被大家稱為「學習者」。

美加 史雷頓
JUNKER中的一朵花。身兼總機及櫃台工作。

班生 卡明卡姆
JUNKER本部局長。歷任許多對攔截者工作的重要長官。

主要系統是繼承PCENGINE版下來

在個人電腦上，接著移植到PCENGIN上，其基本指令選擇的系統等基本部份皆十分完整地移植下來，而攔截者的劇本本來只有三部而已，但在PCENGIN版上第三部的行進，幾乎不需用到指令即可完成劇本的進行，引起了玩家們贊同和反對的聲浪都有。因此，在SATURN版上，把第二部的劇本進行方式，改由玩家自由選擇是否自由進行，如此玩家可以享受到多樣化的遊戲方式。





◀▲基本的型式是正統性的冒險型遊戲。也就是說到處移動、會話、獲得情報後，而繼續進行故事的遊戲。

喪失一段過去記憶的主角

故事發生的舞台「新興神戶市」，由於謎樣的生化機器人「攔截者」的出現，發生了殺人事件，而攔截者本身卻以被害人的身分、面貌等一切與被害人相同的條件，活動於此城市之中。主角奇里安　希德，是「JUNKER」抹殺攔截者組織的一員。他在引起致命性細菌兵器大事故的西伯利亞無人地帶中，救了其妻子潔米後一起喪失記憶



奇里安 希德

因細菌兵器擴散，導致莫斯科無人居住。奇里安進入位於莫斯科的車爾頓諾研究所，解救其妻潔米。隨後兩人的記憶全部喪失，不知為何會身處無人地帶中。

新作介紹篇

AVG

セガラリー・チャンピオシップ

冠軍杯賽車

95年12月29日發售•¥5800•發售廠商／SEGA

在家庭電玩體驗冠軍杯的興奮

在遊樂場中因為真實的操作感而大受歡迎的「冠軍杯賽車」馬上就要在SATURN上登場了。這一回除了遊戲的模式和登場的車種完全和業務版一樣之外，還滿載了ＳＳ版的原創要素哦！

遊戲的畫面到目前為止還沒有全部完成，但是操作感和車子的行進等已經完美的展現出來了。連在業務版中的攻略法也可以完整的應用！

超眞實畫面！

▼接近於真實的操作感覺，可以一併體驗模擬駕駛和遊戲的樂趣，不愧是一款正統的賽車遊戲。





連細微的部分都完整再現

這一次為各位介紹初級舞台中三個連續跳躍點以及中段附近的精彩畫面。塵土飛揚自然是不在話下，冷不防還會水花四濺哦，實在是令人目不暇給。



▲在遊戲中也可以試試逆走的方式，雖然也會替玩家測出時間，可是卻無法列入排名。所以，別太調皮，還是趕快回復原來的方式吧。

模擬眞實越野賽情景





來個大轉彎

1995
SEGA RALLY
DESERT
START!







新作介紹篇

SPG

NEW SOFT

バーチャレーシングセガサターン

VR賽車

95年12月22日發售•¥5800•發售廠商／時代華納

車子和路線全都以Polygon繪製!

從大型電動版開始，接著移植到MD上，然後是在32X受到好評的「VR賽車」終於要在SATURN上登場了。這一次ＳＳ版是以業務版為基準，但是在車子、跑道、遊戲模式等都大幅提升了。除此之外，在功能模式中，還可以進入觀戰模式或是以動畫來介紹舞台哦！



◀感覺相當立體的畫面。

追加原創的「冠軍杯模式」

遊戲的模式，一共分為移植自大型電玩的「大型電玩版模式」、原創的「冠軍盃模式」、以及可以選擇喜歡的車子和舞台來提升功力的「練習模式」等三種類。在這裡為各位介紹「冠軍盃模式」。在這個模式中，一開始只能使用普通的車子，但是只要在這次的比賽繞上十圈，爭取到上位的成績，就能獲得積分。累積越多的積分，就能換取越好的車子。等級的順序是GO-CAR最低，接下來分別是COUPE、F-1 60S、GTP、F-1的順序排名。為了得到冠軍盃的冠軍，一定要努力的累積積分哦！



▲壓線的一瞬間，就可以得到勝利積分哦！



▲集到十點了！這一次可以換到什麼樣的車子呢？

完整介紹７個全新追加的路線!!

在SATURN版中，除了大型版的三個舞台之外，更加了全新的七個舞台哦！新的舞台是根據實際存在的地名而設定的，所以各有其特徵。

SURFERS SPEEDWAY



在這個「SURFERS SPEEDWAY」中，有一個環狀道路和兩個彎道，在海岸線上可以看到帆船，因此格外引人注目。

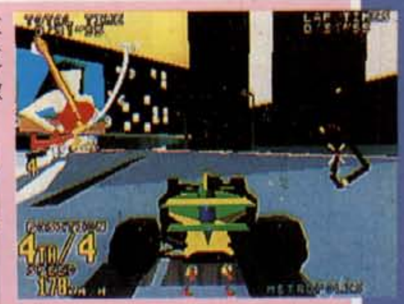
METOROPOLIS



疾走於聳立於夕陽之中的摩天大樓之間，讓人感覺是未來的舞台。這一個舞台似乎是在日本，難度也稍微高了一點。



▶於籠罩在夕陽之下的摩天大樓間疾走。



▲眼前的電子顯示板中，出現了一個泳裝美女。

DIABLO CANYON

被群山所包圍，令人聯想到美國大峽谷的原始舞台。跑道有如一條連續彎曲的曲線，是這個舞台的最大特徵。印有「Ｖ・Ｒ」的巨大飛行船教人印象深刻。



SPG

KING The Spirits

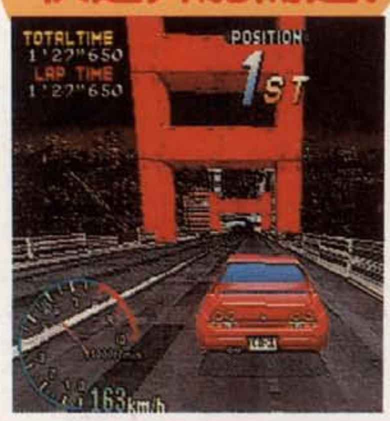
高速之王

95年11月10日發售・￥5800・發售廠商／亞特拉斯

高難度彎道賽車遊戲傳說

以真實山巔上的山路為基底，而充滿了臨場感的賽車遊戲，畫面是由非常平滑的 Polygon 精心繪製，因此看起來非常華麗，而遊戲中的視點，則一共有實際開車時的視點及由車後來看的視點兩種，除此之外，遊戲中一共有 3 種賽程可供玩家選擇，好好鍛鍊自己的技術，目標是要征服難度最高的賽程，加油吧！





高難度的連續急轉彎

山巔上的山路和賽車場的不一樣，有一連串高難度急轉彎，或許這也就是其魅力的所在。



忠實再現路線中的上下起伏

在山巔之中，自然免不了上下的跳動，因此遊戲畫面也完全重現了這種的情況。





2P也OK！

▶可以和朋友進行對戰，比賽時不但有自己和2P的車，還有其他敵車登場插花！



◀進行2P對戰時，可以2人同看一個畫面，也可以採分成左右兩邊的分割畫面。

首先選擇參賽車輛！

▶選擇的車輛皆有不同特徵。FR、MR、MM屬驅動系，另外也有4WD系…。



◀選擇好車輛，可自由調整車輛的各項參數，此外，有關渦輪的設定，也可以依自己喜好決定。

重播機能 克服弱點！

在進行比賽的時候，通常會由於太過緊張而記不太住自己到底跑得怎麼樣，不過有這個重播機能，就可以來看看自己跑得如何，以便練出更高段的技術。



◀可以看到自己疾行的狀態，且順便能觀賞各種角度的美麗畫面。

SATURN中的賽車遊戲，雖然沒有幾個可以滿足玩家，不過倒是可以來試試這個作品，不管怎樣，由真實的山路為基本的賽程，像連續彎道、斜坡、立體交差等等跑起來非常有爽快感的路段也是有很多。基本上是款體貼玩家的遊戲，一定值回票價。



▲可以調整車子的性能，對玩家來說真是太方便了！



用多邊形做出的連續立體彎道，給人相當大的快感！

◀全部賽程共有3種，分別是關東、箱根、關西的山嶺。道路狀況都仿照實際地形製作的，玩起來自然是樂趣十足。


日本SQUARE・NTT獨家授權中文版・侵權必究
聖剣伝説3
3大攻略法寶
面對大卡司・大製作的一代A・RPG大作「聖劍傳説3」，要想完全上手・充分暢遊於其多重、分歧的劇情中，豈是簡單的三言兩語可以辦到？體驗遊戲怎能以吃速食的方式來應付了事？
更正啓事
由於編輯作業的疏失，以致在先前廣告上誤將完全攻略本PART1的定價錯登爲150元，後經業界專賣店及讀者來電指正，故特此更正。，正確定價應爲250元，對造成讀者及業者之困擾，在此致上萬分歉意。
拒絕只求快速・不實灌水!!
完全攻略本PART1
聖剣伝説3
【基礎知識篇】
先行出場壓陣
定價：250元
完全攻略本PART2
聖剣伝説3
攻略引導篇
【攻略引導篇】
12月21日上市
定價：220元
完全攻略本PART3
聖剣伝説3
[完全攻略編]
SQUARESOFT
【完全攻略篇】
86年1月出書預定
品質保証
尖端出版

2001 電視遊樂器 連鎖店

誠實經營・誠意服務


法律顧問證書

茲由 二〇〇一連鎖店 聘任

本律師為常年法律顧問如有侵害

其所用名譽權利及其他一切法益

者本律師當依法保障此證

律師 喬宗寰

中華民國 年 月 日

LEGAL CONSULTANT CERTIFICATE

2001商標未經授權簽約,不得擅自使用以免觸犯商標法

電視遊樂器專賣

●各種家庭用電視遊樂器，專業經銷服務，全國最大的家庭電玩專業店。

歡迎卡帶交換

●交換卡帶，只須付差額及交換服務費，即有新的遊戲可玩，省錢又方便。

商品公開標價

●本專賣店以「誠實經營，誠意服務」為經營宗旨，產品一律公開標價，童叟無欺，在本店交易，您最放心。

中古品委售服務

●中古街是為了幫您處理多餘的電玩舊品而開設。

●您也可以在中古街，選購便宜的二手貨，替您省錢。

徵連鎖店

加盟專線：台北／松江店 (02)581-1773 黃經理

嘉南地區請就近洽：台南店 (06)259-0605 薛經理

桃園/中壢

桃園店 TEL:(03)339-8025
大湳店 TEL:(03)366-0201
龜山店 TEL:(03)350-3851
中壢店 TEL:(03)491-0332
內壢店 TEL:(03)453-4160

台北市

天母店 TEL:(02)874-8181
忠孝店 TEL:(02)752-6431
通化店 TEL:(02)707-0281
北投店 TEL:(02)892-5836
木柵店 TEL:(02)937-0989
松江店 TEL:(02)581-1773
萬華店 TEL:(02)309-0775
大同店 TEL:(02)596-3230
松山店 TEL:(02)756-4486
公館店 TEL:(02)368-4599

新竹市/縣

新竹店 TEL:(035)320-148
竹東店 TEL:(035)956-703

台中市/縣

大雅店 TEL:(04)566-3072
崇倫店 TEL:(04)371-5528
台中店 TEL:(04)328-5181
大甲店 TEL:(04)688-4935
梧棲店 TEL:(04)656-8499

台北縣

樹林店 TEL:(02)685-5414
土城店 TEL:(02)260-5225
新莊店 TEL:(02)993-3200
積穗店 TEL:(02)222-1794
板橋店 TEL:(02)257-0223
三峽店 TEL:(02)671-3403
新店店 TEL:(02)913-1759
中和店 TEL:(02)942-1515
三重店 TEL:(02)988-9607
淡水店 TEL:(02)621-7755

彰化縣/斗六

斗六店 TEL:(05)535-4943
員林店 TEL:(04)831-6505
二林店 TEL:(04)895-2452

南投縣

草屯店 TEL:(049)319-481
埔里店 TEL:(049)994-841

花蓮市/縣

花蓮店 TEL:(038)340-101
美崙店 TEL:(038)236-917
福集店 TEL:(038)328-896
吉安店 TEL:(038)567-001

嘉義市/縣

朴子店 TEL:(05)379-7588
嘉義店 TEL:(05)225-6861

台南市/縣

台南店 TEL:(06)259-0605
長榮店 TEL:(06)236-3939
新營店 TEL:(06)632-7262
大灣店 TEL:(06)271-0592

台東市

台東店 TEL:(089)342-668

高雄市/縣

鹽埕店 TEL:(07)533-5135
民族店 TEL:(07)387-1686
三民店 TEL:(07)321-5150
茄萣店 TEL:(07)690-1553

澎湖縣

澎湖店 TEL:(06)926-3823